no.247
1984年11/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1984

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円（送料共）

〝TV機は映画の著作物〟視聴覚著作権認める判決

無断コピー品のオペレーションは「上映権」侵害に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、同社TVゲーム機の無断コピー品を設置営業していたとして喫茶店「マイアミ」チェーンを相手どって、著作権法でいう「映画の著作物」としてのTVゲームの「上映権」侵害を理由に、損害賠償などを求める民事訴訟を起していたが、九月二十八日、東京地方裁判所はナムコの主張を全面的に認める判決を下した。この判決は、TVゲームを「映画の著作物」と認めるわが国初の判決となったほか、無断コピー品の設置営業（オペレーション）を「上映権侵害」とみなし事実上これらの行為の違法性を宣告する初の判決となった。

今回の判決により、無断コピー品の違法性が立証しやすくなるため、無断コピー品の製造、販売、そしてオペレーションについて民事／刑事を問わず法的手続きがスムーズになることになり、無断コピー品の撲滅を図ってきているJAMMAでは〝画期的判決〟と受けとめている。

東京地裁民事第二十九部（牧野利秋裁判長）は九月二十八日、ナムコ対マイアミチェーン損害賠償請求事件について、判決を言い渡した。

この裁判は昭和五十六年七月二十一日、ナムコが、マイアミチェーンを経営する酔心興業㈱、㈱酔心、㈱永楽（いずれも山根東京本社の子会社、山根泰二社長）の三社を相手どって、被告三社がナムコのTVゲーム機「パックマン」の無断コピー品を設置営業しており、TVゲーム「パックマン」は著作権法上の映画の著作物であることから被告三社はナムコの専有する上映権を侵害しているとして、被告三社が無断コピー品を設置営業して得た利益金を、ナムコに対して損害賠償金として支払うよう求めて訴えを起していたもの。

被告三社が使用したTVゲーム機は、ナムコ製「パックマン」と比べるとNAMCOの文字が表示されない点を除いて、まったく同一のTVゲームとしての視聴覚効果を持つものだった、とされている。また被告三社は、この裁判を通じてこれらのTVゲーム機を「他から購入した際、これが無断複製品であることを過失により知らなかったこと」を認めている。

従ってこの裁判は、問題のTVゲーム機が無断コピー品かどうかという点ではなく、TVゲーム「パックマン」が映画の著作物に該当するかどうか（該当するなら映画の著作権に特有の上映権も認められることになる）に焦点が絞られていた。原告のナムコは映画の著作物であるとの主張を、被告側は映画の著作物でないとの主張を、それぞれ展開し、昨年九月二十六日に結審した。

結審後一年を経て言い渡された今回の判決は、ナムコの主張を全面的に認め、被告三社による上映権侵害に基づく損害賠償を命じた。判決理由ではまず、映画の著作物の要件を示した上で、TVゲーム「パックマン」はブラウン管上に「影像が動きをもって見えるという」視覚的効果を生じさせている点で映画と同じ効果で表現されること、フィルム、テープの代わりにROMが使用されており「物に固定されている」ことなどを根拠に、映画の著作物と断定した。

ここで重要なのは、ブラウン管上の映像はプレイヤーのレバー操作により変化するが、その変化はプログラムにより設定された範囲内であり、一定の「同一性を保持しながら存続している」映像である、と言及されている点である。これによって、わが国で初めて、著作権法上、一定の範囲内ながら観客が参加できる映画の著作物が認められたことになる。これはコンピューター・グラフィックス（CG）を含めた高度な電子技術による新しい表現方法が生んだ新型の著作物とも言える。

問われるコピー品OPの違法性 参加型の映画の著作物は初めて

この裁判で被告側は、コンピューター・プログラムの著作物を持ち出し反論したが、判決では「観点が全く別個」として退け、また被告側は映画とTVゲームとでは流通形態が異なると反論したが、判決では流通形態の相異で著作物性を判断することはできないとして退けた。判決はTVゲームの上映権、頒布権を認めた。

損害賠償額は、当事者間に争いのない事実に基づき、被告三社が無断コピー品の「パックマン」計五台を設置営業して得た利益合計約五百四十万円を、ナムコが蒙った損害額とみなし、そのとおりの金額とした。

これまでTVゲーム機の無断コピーに関する判決は、不正競争防止法違反で二件（東京、大阪各地裁）、プログラムの著作権侵害で三件（東京、横浜、大阪の各地裁）で出されており、無断コピーに対する法的保護はかなり前進しているが、TVゲームを映画の著作物とする今回の判決により法的保護は決定的なほど強力な法的根拠を持つに至ったことになる。

つまり不正競争防止法では不正競争の事実認定に時間を要するため不十分さが否定できず、またプログラム著作権では同一プログラムについてのみ保護される、という不十分さがあったが、TVゲームが映画の著作物と認められたことによって、無断コピー品であるか否かはその視聴覚効果をもって判断されるだけで足り、このため法的手続きのスピードが早くなることが期待される。また映画の著作権に特有の上映権と頒布権により、無断コピー品の製造、販売など以外に設置営業、賃貸などに対しても民事／刑事の両面からその違法性を問うことができる。

今回の判決は、無断コピー品を設置営業するオペレーターにとって、オリジナルメーカーからの訴えがあれば民事／刑事両面から違法性を問われることを示すものであり、無断コピー品の撤去が望まれることになった。

なおTVゲームの発祥の地、米国では五十六年にミッドウェー社が「映画その他の視聴覚著作物」とする判決を獲得して以来、もっぱら視聴覚著作権でメーカー、政府とも法的手続きを進めているのが現実とされている。

著作権法（抄）

第二条 この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。

一 **著作物** 思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

十九 **上映** 著作物を映写幕その他の物に映写することをいい、これに伴って映画の著作物において固定されている音を再生することを含むものとする。

二十 **頒布** 有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをいい、映画の著作物又は映画の著作物において複製されている著作物にあっては、これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、又は貸与することを含むものとする。

3 この法律にいう「**映画の著作物**」には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。

第二十六条 著作者は、その映画の著作物を公に上映し、又はその複製物により頒布する権利を専有する。

2 著作者は、映画の著作物において複製されている著作物を公に上映し、又は当該映画の著作物の複製物により頒布する権利を専有する。

判決文詳録 14面以下

1万円札、5千円札、千円札

新紙幣今月から発行

デザイン一新、サイズも小さくなって

十一月一日、これまでの一万円札、五千円札、千円札に代わる新紙幣が発行される。新紙幣は一万円札が福沢諭吉の、五千円札が新渡戸稲造の、千円札が夏目漱石のそれぞれ肖像を基本にデザインしたもので、いずれもこれまでの紙幣よりサイズが小さくなっている。

紙幣の変更は一万円札が昭和三十三年以来二十六年ぶり、五千円札が三十二年以来二十七年ぶり、千円札が三十八年以来の二十一年ぶりとなる。今回の紙幣の変更は五十六年七月に大蔵省が発表したもので、三年四ヵ月間を経てこの十一月発行されることになったもの。

千円札から百円硬貨への両替機がAM業界で最も多く使用されており、この面での切り替えが進むものと見られているが、両替機を含む自動販売機業界は最も大きな影響を受けると見られている。これら新紙幣発行による一種の〝特需〟が、すでにある程度進行していると見る向きや、まだ〝特需〟は短くても一年間は続くと見る向きもある。

東京都協会を設立

10月8日、全国最大規模で、会長に中西氏

東京都下のAM機オペレーションに携わる業者が大同団結する「東京都アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会が十月八日、東京・白金台の都ホテルにて開かれ、都道府県単位ではおそらく最大の会員数(約二百社)を擁する同協会が正式に発足、会長には中西昭雄氏(㈱タイトー)が就任した。

東京都下のAM機オペレーターの団体設立については、八月下旬から設立準備懇談会、設立準備会など会合を重ね(本紙前号既報)、その間に設立趣旨をめぐって意見の対立もあったが、今回ようやく設立となったもの。

同設立総会ではまず事務局を兼ねての世話人となってきたテーカンの井上氏から、これまでの経緯と同協会設立趣旨などについての説明があった。その中で同氏は「われわれの営業に悪影響を及ぼすものには断固反対し、有利な方向にもっていかねばならない。そのためにはJAMMA、NAOという枠を取り除き、すべての同業者が集まった統一した団体を作る必要がある。現時点では八号営業の規制範囲がはっきりしないので風営に関係なくすべての業者に集まってもらったが、八号営業が明確になった時点で再度協会の方向を検討することになろうが、本日はそれまでの役員体制を決めたい。そして都の施行条例に対してはこの組織で対応していくことを確認したい」と述べた。

ここで井上氏は友栄の内田氏を議長に推薦、異議なく承認され、この後内田氏議長で会議が進められた。

定款案ならびに会費規程案については、それぞれ原案どおり承認された。

定款によると同協会の事業として、会員の行政に対する許可申請や変更などの申請届出の代行手続業務、行政からの通知や命令などの受付連絡業務を筆頭に掲げている。また入会金については一律二万円だが、今年末までに入会した場合は免除されることになっている。

会費については「弱小オペレーターを擁護する」ことを基本的考え方としたうえで、八号営業者と八号外営業者に分け、前者は会員が運営する設置台数が二十台以下の場合は一律年三万円とし、二十台以上から千台以上まで七ランクに台数により分けられそれぞれ会費を設定。後者は営業所数により五営業所未満は三万円、それ以上は五万円と二ランクに設定している。

役員については新風営法施行の来年二月までの暫定的なものということで、まず選任方法が議長に一任され、議長は発起人と推薦人にしたいとした。この結果、発起人十四社のうちの十社(タイトー、セガ社、ナムコ、友栄、トーゴ、東京キャビオート、ICM、テーカン、三共、昭和遊園)が承認され、これに残り七社の理事を後日純然たるオペレーターから選ぶことになった。発起人のうちシグマ、太陽自動機、東横娯楽は役員就任を辞退した。

この後、理事の互選により中西昭雄氏を会長とし、副会長二名を次のとおり決定した。副会長=駒井徳造氏(セガ社)、内田博氏(㈱友栄)。中西会長は就任に当たり「この協会設立に約二百社の賛同をいただいた。これまでJAMMA、NAOの枠を超えて前に進む協会にする姿勢で臨んできた。今後は風営業務の適正化と営業の健全化を目的にしっかり運営していきたい」と挨拶した。

このほか初年度予算ならびに事業計画について、当面は六百万円(二百社の入会金)で活動を行ない、まず都の施行条例への対応に全力を挙げていくことなどが確認された。

正副会長以外の当面判明している理事は次のとおり(順不同)。真鍋正氏(㈱ナムコ)、山田俊夫氏(㈱トーゴ)、久田正治氏(㈱東京キャビオート)、松木一郎氏(インターナショナルコインマシン㈱)、井上昭男氏(㈱テーカン)、伊東芳雄氏(㈱三共)、村上六三氏(昭和遊園㈱)。

写真は東京AMOP協会総会にて、上は挨拶する中西会長(中央)

富山県も協会設立

10月8日、北陸初の県別協会、会長に日高氏

高畑吉秀会長

富山県下のAM機オペレーターの業者団体「富山県アミューズメントオペレーター協会」の設立総会が十月八日、富山県・宇奈月温泉の宇奈月グランドホテルで開かれ、正式に発足したことがこのほど明らかになった。

これは来年二月に新風営法が施行されることを背景に、健全営業を推進するために県内のAM業者が団結し、県当局との連携を図っていこうとするもの。会員資格については新風営法の八号営業であるかどうかを問わず、県内でAMオペレーションを行なっている者(本社が他府県にある者を含む)となっている。

同協会によると、九月二十八日に十一社が集まり、高畑吉秀氏(㈱日高商会)を代表とする発起人会を結成し、この発起人会が県下の業者に呼びかけて同総会へと進めたもの。

同総会では十五社十八名が出席。冒頭、高畑氏が挨拶に立ち「新風営法に関してその大枠は国会で成立しているが、細部について県条例で定めるものもある。今後は当協会を窓口として、関係諸官庁並びに諸団体へ働きかけていきたい。この協会の誕生により、会員が仲よく、青少年に健全娯楽を提供していくことを確認したい」旨述べた。

会議では定款案が承認され、役員の選任については全会員の意見を聞いた上で、理事八名を選任することに決った。その上で投票した結果次のとおり役員が決まった。

会長=高畑吉秀氏(㈱日高商会)、副会長=加藤政一氏(加藤工務店)、肥田武氏(小枝商事)。

理事=井田英夫氏(有)イダ製作所)、山室隆雄氏(有)タガミ商会)、山岡信輔氏(㈱タイトー)、山田英明氏(㈱ナムコ)、引地宣示氏(㈱セガ・エンタープライゼス)。

監事=秋田静夫氏(秋田電機㈱)。

会計=荒川富夫氏(スペースマシン富山)。

このほか同総会では高畑会長より、新風営法に関してNAOが警察庁に提出した「要望事項」(本紙前号既報)や警察庁による「同法施行令についての考え方」などが説明された。なおその後会員数は十七社となっている。

また同協会では翌九日に高畑会長らが県の防犯課を訪れ、同協会設立を報告するとともに今後の同協会のあり方などについて懇談を行ない、さらに十三日には富山市で各種団体主催による「少年をすこやかに育てる明るい環境づくり富山市民大会」が開催されており、これに高畑会長が参加し意見発表を行なっている。

北陸地方のオペレーターの団体には富山県、石川県、福井県の三県のAM業者で組織するNAO北陸支部があるが、このうち県単位で県内業者が自主的に組織した団体は富山県の協会が初めて。

なお北陸支部では九月七日、石川県山代温泉の大寿苑にて第十回例会を開催している。同例会では主に新風営法に関しその対応などが検討され、今後県単位の組織化を図っていくとする意見が多く出されたとのこと。

大阪でも発足へ

新風営法、青少年条例に対応

11月15日に設立総会の予定

大阪でも「大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立準備が進められており、十一月十五日、森の宮の青少年会館で設立総会が開かれることになった。

これは設立準備委員会(委員長代行=梅原靖三氏・関西カクタス㈱)が進めてきているもので、新風営法と大阪府青少年健全育成条例に対応することを目的とし、八号営業者を含めたAM機オペレーターを組織しようとするもの。設立準備委員会は広域OP、NAO、大レ協、その他からなり、設立発起人を兼ねている。

ショー関連スナップ集

ナムコのパーティーにて(左から)ジャレコの金沢社長、西独ADP社チューリー部長、ジャレコの浅利部長、米国コインイット社ハッチバーグ社長

ナムコのパーティーにて(左から)西独ガーゼルマングループADP社のクラウス・ビルマン社長、グリンケ氏、テーカンの長田部長

セガ社のパーティーにて(左から)ローゼン夫人、米国CAロビンソン社ベテルマン社長、ナムコアメリカ社中島社長、セガ社ローゼン氏、AGMAのジョー・ロビンズ会長(KITCO副社長)

SCロケOPのための組織で

内田氏、新構想

JOUに脱退届、11月臨時総会へ

日本娯楽機械オペレーター(協)(事務局東京、早見儀信理事長、JOU)では十月三日、東京・八重洲のホテル国際観光にて十月例会を開き、新風営法に伴なう新SCオペレーター協会の設立について内田理事(NAO会長・友栄)から提案があり、大きく揺れた。

同例会はAMショー開催期間中に開かれ、同ショー出品機の品評が行なわれる予定だったが、まだショーを見学していない会員が多いことから、新風営法問題を中心に報告なり意見交換などが行なわれた。

風営関係について内田理事から主に次のような報告があった。①警察庁は業者の要求を聞いていく姿勢で臨んでいるが、ゲーム場や喫茶店のオーナーと管理者の関係、その責任の所在が不明確なことが問題となってきた。②警察庁は遊園地やSCなどのゲーム場は、内部が見通せるならば風営対象外とする考え方である(NAO理事会の記事参照)。③NAOとJAMMAは考え方が違うだけで、けんかをしているわけではない。警察への働きかけは異なるが、各都道府県条例への対応は共同して行なっていく。④都道府県の条例で規制に格差が出ることのないよう政令で統一してほしいと要望している。

内田理事が前日(十月二日)JOUに脱退届を提出したことが報告され、その理由について同理事から説明があった。それによると新しくSCロケのオペレーター団体を作るためということで、同理事は「今回の風営法改正でSCロケは一応はずされたが、SCロケをはずすのはおかしいという声もある。今後新風営法施行以後はSCに対する風当たりが強くなり、SCロケも風営対象になる可能性もある。そこで全国レベルでSCロケのオペレーター団体を作り、今後のSCに対する規制に対処し、政治的な活動を含め、少しでもオペレーターの安定を図っていきたい。それにはJOUを母体として活動することは難しい。新団体は年内にも設立したい」と述べた。この説明をめぐって討議が行なわれたが、JOUではほとんどの会員がSC関係の業者であり、この新団体ができるとJOUを退会する会員が多く出るのではないかということも考えられ、これはJOUにとって重要な問題となってくることから、改めて臨時総会を十一月十四日に東京で開き、この件について検討することになった。

このほか警視庁防犯部長からJOUに対し、「全国防犯運動」の実施について協力の要請があったことが報告された。それによるとこの防犯運動は十月十一日から十日間実施されるもので、警視庁では期間中、「少年の健全育成にとって有害な社会環境の実態を把握し、浄化および改善ならびに取締り等の諸活動」を実施し、具体的には「少年のたまり場となっているゲームセンター、ディスコ等における補導活動を推進する」としている。

なお、事務局の内田主任が九月一日付で退職、以後嘱託として勤務していることが報告された。

上の写真はJOU10月例会のようす

岐阜県協会が発足

9月28日の設立総会で、真鍋氏が会長に

岐阜県下のAM機オペレーターの業者団体「岐阜県ゲーム機オペレーター協会」の設立総会が九月二十八日、岐阜市の県水産会館にて開かれ、定款を承認し、会長に真鍋巧氏(岐阜特機㈱)が就任、正式に発足した。

現在、新風営法成立に伴って各府県単位で業者団体が組織されつつあるが、その中で新たに設立されるものとしては同県が全国初のものとなった。岐阜県内では従来AM機オペレーターの集まりがなかったため、県内の各オペレーターらはなんらかの組織の必要性を痛感してきていたが、風営問題を機に有志が集まり組織化を検討。真鍋氏ら五人が発起人となり、県下約八十社のオペレーターに同協会の設立を呼びかけて設立総会を開いたもの。会員は新風営法の八号営業対象非対象を問わず、県内のすべてのAM機オペレーター業者を対象としており、総会に出席した二十五社全員と事前に入会申込みを行なった十二社の計三十七社で発足。その後二社が入会し、現在会員数は三十九社となっている。

設立総会では同協会設立の趣旨について真鍋氏が、県単位組織の必要性と新風営法に伴う県条例改正を少しでも有利にするため団体としての要望提出の必要性を主に述べたうえで、「この協会はNAOやJAMMA、中部オペレーター協会などの団体とは全く別のものとし、いずれの団体にも偏らないもの。ただ他の団体から得るべきところは採り入れていきたい」とし、また会員の心得として「われわれには要望する権利があると同時に、非合法的な営業をしないという義務がある」と強調した。

このあと定款案の説明があり、主に入会金と会費について質問が集中したが、結局この件は理事会で検討することになり、定款は承認された。

役員についてはまず六名の理事が選出され、理事の互選により真鍋会長以下、副会長二名、理事二名、監事一名が次のように決まった。副会長=石川昭雄氏(㈱岐阜遊園)、晴山清三氏(㈱タイトー)、理事=二宮満宣氏(名陽商事㈱)、川出光宗氏(オアシス)、監事=山内済氏(㈱ヤマト)。

真鍋会長は就任に当たり「当協会のまずやらねばならないことは県条例をオペレーターに有利な方向へ導くことで、そのための要望書提出に向けて努力したい」と述べた。

なお同協会では十月十二日、岐阜特機内にて第一回理事会を開き、事務局の件、会費の件などについて検討している。その主な内容は次のとおり。

①事務局は岐阜特機内に置き、専従女子職員と協会専用電話を設置する。

②入会金は今年十二月までの入会者は三万円(以後五万円)、会費は会員の稼動機械台数が百台以下の場合は一台につき年間千円、百一台から三百台までは一律十三万円、三百一台以上は一律十六万円とする(ロケオーナーで機械をレンタルしている場合はその機械一台につき三百円)。③臨時総会(十月二十四日予定)を開き県条例への要望をまとめ、同総会後県警へ要望書を提出する。

岐阜県ゲーム機オペレーター協会の事務局所在地などは次のとおり。

岐阜市大菅二の七八の二、岐阜特機㈱内、☎(〇五八二)五三―二〇〇八。

写真は岐阜県ゲーム機OP協会設立総会にて、上の写真(左から)晴山副会長、川出理事、真鍋会長、石川副会長

ユニバーサルのパーティーにて(左から)データイーストの福田社長、英国ユーロデコ社のプライド社長、英国LMS社レーワーデン部長、データイースト貿易部の福田秀男次長

ナムコのパーティーにて(左から)英国R&D社のデイス社長、米国アタリ社のブレイク副社長、ナムコアメリカ社中島社長、アタリゲームズ社ファランド社長

セガ社のパーティーにて(左から)エスコ貿易・森社長(セガ社常務)、アタリファーイースト社ハイト社長、セガ社・駒井常務、旭精工・安部社長

組織改造の構想発表

NAO第19回理事会で、反論続出し紛糾

日本アミューズメント・オペレーター協会（内田博会長、NAO）では十月四日、東京流通センターにて第十九回理事会を開き、新風営法にともなう都道府県別の団体設立と今後のNAO組織などを中心に検討を行なった。

冒頭、内田会長が、政令レベルの要望を本部で行なっていることを前提に、「施行条例の制定が間近に迫っているので、早急に都道府県単位の業者組織を作り要望を行なってほしい」と述べた後、宮原常務から各地の団体設立の状況について報告があった。それによると一部を除くほとんどの県で十月中旬までに新団体が設立される運びとなっているもようである。

そこで次に、都道府県単位の団体が設立された後のNAOの存在について、内田会長は「各府県組織の団体加入による"連合会"がNAOということになろう」との構想を打ち出した。この"連合会"は風営「八号営業」対象業者を主体とする組織になるという。これに対し非風営対象業者も含む府県組織を設立しようとしている理事から"連合会"に加入しない府県団体も出てくるという問題が指摘された。また「NAOは従来どおりすべてのオペレーターを含む団体として存続させていくべきで、"連合会"とは本来別のものであり、NAOは解散すべきではない」との意見が多く出され、紛糾した。結局、この件については各府県団体が設立され条例の内容もほぼ明らかになっていると見られる十二月上旬の理事会で、改めて検討されることになった。

これに関連して来年二月十三日から二日間、東京・新宿のNSビルにて開催される「NAOエキスポ」について、もしNAOが"連合会"となった場合は同ショーの名称を変更すべきかどうかが問題となった。これについてはたとえ"連合会"となってNAOの組織内容が変化していても、NAOという名称は残していくことで意見が一致したため、従来どおりとすることになった。ただ例年同ショーに合わせて開かれている定時総会については、新風営法施行という時期的な関係から、その開催日を大幅に延期することもあり得るとされている。

「下位法令検討懇談会」を報告 除外となるSC対象に新組織

次に新風営法に関して政令レベルでの警察庁の基本的考え方が、十月二日の「風営法下位法令検討懇談会」で示されたことが報告された。これは警察庁が新風営法施行に当たり、同庁の考え方を示すとともに風営関係業界および各地域団体、有識者などの意見を求めるために開いたもの。AM業界からはNAO宮原常務が出席した。それによると業界関係分で示された同庁の考え方は次のとおり。

TVゲーム機などを備える区画された施設で、許可を要しないとされる「政令で定めるもの」については、「比較的営業としての独立性が小さく、かつ施設の利用状況、設備の状況等からみて少年のたまり場となるおそれが小さく、また賭博事犯の生じにくい施設を定めることを考えている」として、具体的には「内部が他から容易に見通すことができるもの」で、「①ホテルまたは旅館内の区画された施設、②デパート等の大規模小売店舗内の区画された施設、③遊園地内の区画された施設」とされている。以上に関し、内田会長は「たとえ三方向が囲まれていても、透明ガラスの使用や入口の扉がない場合などは許可対象にならないとの警察庁の説明があった。つまりこれでSC関係のロケは全面的に風営からはずされることになる」と述べた。ただボウリング場のロケは「営業としての独立性が大きい」「深夜に及ぶ営業が多い」のことから許可対象に入るという報告もなされたため、ボウリング場ロケの業者が集まり警察庁に要望書を出すことになった。

また同懇談会でNAOが警察庁に要望した主な点は、喫茶店などシングルロケの許可対象者について、オペレーターの主体性と営業の安定のため、ロケオーナーでなくオペレーターが許可を受けるようにしてほしい、ということだとの報告があった。

このあと内田会長は「SCロケが非風営となることがほぼ確定的になったが、今後も規制されないとは限らないので、SCロケ業者のみの全国組織を作り今後に対応していきたい。これはNAOや各府県団体とは別に組織したい。その遂行のためJOUには脱退届を出した」と述べた。これに対し各理事から「地域団体を作って一丸となって条例に対応していこうとしている現況下で、全く別の組織作りの構想を披露することは、オペレーターの団結を崩し混乱を招くだけだ」との意見が集中したが、内田会長は「これはあくまで私見」と述べたにとどまった。

このほか①JAMMAの公開質問状に対するNAOの回答書（本紙前号既報）について簡単に報告があり、内田会長は「JAMMAには頼りない回答だと思うが、いまさら議論をむし返しても始まらない」と語った。また②会員の入退会として㈲朝日電子、東亜電子技術、㈲東部レジャーサービス、日東商会、富士アミューズメントの五社と奥井哲夫氏が入会したこと、㈱ワールドプレイランドが退会したことが報告された。また③あるTVゲーム機の問題から「非倫理的・非道義的なゲームは扱わない」という申し合わせが行なわれた。

NAO第19回理事会にて、上は挨拶する内田会長（立っている）

カナダの遊園地にも

トーゴの「スタンディング・コースター」 米国キングスアイランドの実績が認められ

㈱トーゴ（旧社名＝東洋娯楽機、本社東京、山田牧男社長）はこのほど、米国のキングス・エンタテイメント社（本社オハイオ州キングスアイランド、ロナルド・ミラー社長）が経営するカナダの遊園地「ワンダーランド」に、海外で二台目になるトーゴ製「スタンディング・コースター」を来春にもオープンすることでキングス・エンタテイメント社と契約を結んだことを明らかにした。

トーゴでは立ち席のまま宙返りする「スタンディング・コースター」を開発、国内での稼動実績をもとに海外への輸出を開始しており、今年四月米国オハイオ州にある遊園地「キングスアイランド」で海外初の同機種の営業運転に成功した。その結果、同遊園地を経営するキングス・エンタテイメント社では、①同機導入により年間入場者数が前年に比べ一五％も増えた、②一シーズンフル稼動したことで技術的信頼が出来た、③連日三時間待ちの行列ができるなど人気が高く、とくに全米コースター順位で四位になり人気が実証された――などが認められた。

キングス・エンタテイメント社では以上の理由から、同社がカナダで経営しているワンダーランドにも導入することになったもの。ワンダーランドは八一年五月オープンした遊園地で、オンタリオ湖畔にあり、トロント空港から車で三十分のところにある。

トーゴでは十二月にも船積みし、来年四月三十日にも営業運転開始の予定をしている。同社ではこれが海外二台目の「スタンディング・コースター」となるが、北米を含め海外の遊園地から、同機種を含めた同社遊園施設に関して、さまざまな商談がきており、北米への「スタンディング・コースター」だけでなく、海外への販売活動に積極的に取組んでいく、としている。

出品機を品評

ディストリビューター部会会合

JAMMAのディストリビューター部会（部会長＝川楠俊太郎氏・㈱カワクス）では、八月二日に第四十回、九月四日に第四十一回、十月四日に第四十二回のそれぞれ会合を開いている。

うち第四十回、第四十一回は、新風営法成立前後とあって同法案をめぐる動きに議論が集中し、この他新製品に関する情報交換に終始した。

第四十二回会合は、第22回AMショーの開催時間中に東京流通センターで昼食会を兼ねて開かれAMショー出品機やその傾向などについて討論した。主な出展各社から、出品機の品評や印象が述べられ、全体として地味になり真剣さが増したが、迫力に欠く傾向があるとの意見が多かった。川楠部会長は「これらの出品機がなぜ風営の対象となるのかという疑問が残ったままだ」との印象を述べて討論を締めくくった。

ディストリビューター部会・第42回会合（10月4日）のようす

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月29日～10月8日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十月一日付＝「電子ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公告40466、出願51－29727。

特許出願公開

十月六日付＝「ゲーム機管理システム」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開177084、出願58－50505。「スポーツまたは遊戯装置」、エイエムジイ・ゲームス・アーゲー（リヒテンシュタイン）、公開177085、出願59－49380。

実用新案出願公開

十月八日付＝「シーソー」、泉陽興業㈱（大阪）、公開150483、出願58－45287。同、公開150484、出願58－45288。「レジャー乗物」、泉陽興業㈱（大阪）、公開150485、出願58－45286。

業務用化に満足

「ロードランナー」開発者のスミス氏 アイレム、ブローダーバンド社との提携強化

世界的なヒットゲーム「ロードランナー」の開発者、ダグラス・スミス氏とともに、同ゲームを世に送り出したブローダーバンド社（本社カリフォルニア州サンラファエル）のゲイリー・カールストン副社長がこのほど来日、アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）の企画部を訪れ、今後も両社が協力関係を続けることを確約した。

両社の話合いは九月十九日、企画部で行なわれ、その後記者会見を行なった。独立プログラマーのスミス氏は、アイレムの製品として業務用になった「ロードランナー」で、ゲームしながら、「大変良く出来ている。パソコンではキャパシティの制約があったが、業務用では一層面白くしてあり満足している」と語った。

同ゲームは元来パソコン用で、最初「アップルII」用に開発され、米国ではその後コモドール含め五社のパソコン用ソフトが、いぜん高い人気で発売されている。日本でもパソコン用から開始され、日本電気PCシリーズ（システムソフトが移植）用、セガ社用、任天堂用（ハドソンソフト）などいろいろなハード用に移植されている。

これを業務用TVゲーム機にしたのはアイレムが初めてで、日本の素晴しいゲーム開発力に興味を持っていたカールストン氏と、アイレムの津村企画部長が約一年前に出会ったことから今日に至っている、とのこと。これまで業務用からパソコン用への移植は多いが、その逆をいく初の例であることに関して、今回成功したことを両社とも喜び、引き続き提携を強め、ブローダーバンド社の新ソフトを優先的にアイレムが見るなど、提携を強めるとしている。

これらはすべて許諾契約で進められるもので、スミス氏自身は「大変金持ちになった」と率直に喜こんでいる。コピー問題については、米国ではアタリ社のおかげで視聴覚著作権が確立して、許諾システムが明確になったが、欧州ではそういう活動が一般に弱いためソフトが伸びない、と語り、日本での視聴覚著作権確立のための活動には大いに期待しているとしている。

なおこの記者会見には高堂専務と、業務用「ロードランナー」への移植を行なった仙台氏が立ち合った。

業務用「ロードランナー」の成功を喜ぶ（左から）スミス氏、津村氏、カールストン氏、仙台氏（アイレム企画部にて）

論潮

NAOの考え

新風営法問題についてNAOの言う「区分論」は、NAOにとっては国会で「区分しないとして法が可決された」ので議論しないことになっている。しかし国会では、八号営業の風営化に当たって、業界代表としてNAOから十分に意見を聴取したと警察当局は答弁しているわけだから、ニワトリとタマゴの関係ではないが、いずれにせよNAOと警察当局で国会での実質審議以前の段階でこの「区分論」について一定の了解があったものと推察するのが妥当ではないだろうか。

NAOでは、現実のところJAMMAからの七月二十七日付公開質問書を受けて、初めて公式に八月十日付でゲーム機を「内容について区別することは得策か、可能か」について検討した結果、「区分は業界にとって好ましくない」と結論したとしている。その結論に至る"理由"が不明確としてJAMMAが再びその説明を求めたところ、NAOとしては議論すべきでないと回答しているわけである。

ここになにか不自然なものを感じないわけにはいかないのは筆者だけであろうか。NAOはなぜ「区分論」の議論を避けなければならないのだろうか。

現実に新法の施行に向けて、警察当局は今のところ、賭博と無関係なゲーム機までも規制対象にしようとしている。しかしAM業界の大多数が、規制対象にするゲーム機は現実に賭博に使用されるおそれのあるものに限定されるべきだ、という意見で統一されるなら、事態は打開されうるのである。その可能性は残されている。

今後の業界はいずれにせよ大きな変動を迎えることになるが、自由営業の幅を少しでも広げる方向で、業界の意思統一が図られることが望まれる。結局、このことは業界人ひとりひとりに問われているわけであり、だれかがなんとかやってくれるというものではない。

他人まかせでは、いくらでも規制は強まる。そう考えるべきではないか。

西独から視察団

AMショーを機会に来日 セガ社とナムコを訪問、見学

日本のAMショーを視察するため西ドイツの業界誌「オートマテンマークト」が主催した視察団がこのほど来日し、ショー視察と合わせて㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のそれぞれ本社を見学した。

同視察団は同誌編集長ギュンター・ハイマン氏をリーダーとする総勢十六名で、九月三十日に日本に到着、翌十月一日に両社を訪れたもの。

一行は午前九時半にセガ社に到着。同社貿易部の平田隆一部長から同社の概要についての説明を受けた後、北村裕昭製造事業本部長の案内で約一時間半にわたって、同社工場および開発部門の一部を見学した。

またナムコには午後二時半に到着。同社では中村社長が歓迎の挨拶を述べ、続いて見学者との質疑応答やビデオによる新製品紹介などが行なわれた。この後真鍋正常務の案内で、キャラクターのデザインやカタログなどを製作するクリエイティブセンターや、ロボットなどを開発するMS事業部などを見学した。

西ドイツのTVゲーム機の七〇％は日本製とのことで、日本のメーカーに対する関心も高く、今回のAMショー視察を兼ねて見学ツアーとなったもの。なお一行はセガ社とナムコ見学の後、AMショーを視察したほか、群馬県桐生市のパチンコメーカー工場を見学し、七日に帰国した。

西独からの視察団。上の写真はセガ社工場、下はナムコ会議室にて

ロス五輪見学も

コナミ、ゲーム大会優勝者ら MSXゲーム大会も無事終了

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）の子会社、コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）ではさきほど、同社TVゲーム機による「ハイパーオリンピック・ゲーム大会」を実施した（本紙第233号参照）が、その優勝者ら二名がこの八月ロサンゼルス・オリンピックの旅に行ってきたことを、このほど明らかにした。

これは同ゲーム大会の優勝者、芳地秀樹君（神戸市、十四歳）と準優勝者、高橋進一君（東京都、十四歳）への「ハイパーオリンピック賞」として、ロス五輪へ招待することが決まっていたもの。招待された二人は、八月二日に東京・成田を出発、ロサンゼルスでオリンピックを観戦、柔道で日本選手が金メダルを獲得した瞬間を見たとのこと。このほかディズニーランド、金門橋（サンフランシスコ）などを経て、八日帰国した。

コナミでは、この「ハイパーオリンピック・ツアー」が参加者に深い印象を与えたとして、今後もこうしたイベントを積極的に企画していく方針。なお、こうした業務用TVゲーム機分野とは別に、同社ではMSX用の同社ゲーム「ハイパーオリンピック・ゲーム大会」を今春から夏にかけて実施していた（コナミ、コナミ工業、ソニーの三社共催）が、八月三十一日に無事終了し、その結果をこのほど発表した。それによると、MSX版ゲーム大会の参加者は総計三千七百二十二人で、種目別の優勝者とそのスコアは次のとおり（敬称略）。

総合＝海野俊夫（一、九七七、二六〇点）、百㍍ダッシュ＝鈴木俊一（八秒三五）、走り幅飛び＝萬年利雄（九㍍一七）、ハンマー投げ＝馬上浩樹（九六㍍一〇）、四百㍍競走＝須藤彰（三〇秒九一）、百十㍍ハードル＝大田忠義（一〇秒二二）、ヤリ投げ＝浅田祐司（九四㍍二二）、走り高飛び＝門脇光樹（三㍍二八）、千五百㍍競走＝松村昭男（一分五七秒）。

うち走り幅飛び、ハンマー投げ、ヤリ投げ、千五百㍍の各種目では優勝争いに同点が出ており、抽選により優勝者が決定されている。この大会はコナミからMSX用ゲームカートリッジ「ハイパーオリンピック」発売とともに行なわれた販促キャンペーンのひとつ。

事務所開設

㈱ジェニングス・東京事務所＝東京都新宿区西新宿四の十四の七、新宿パークサイド永谷七〇四、☎三七四－七四二一、清水裕一社長。

社名変更

羽島遊機（旧・ゲームハウスまがり）＝岐阜県羽島市正木町曲利二百二十五、☎（〇五八三）九一－二六六四、石原隆社長。

事務所移転

㈲ユニック＝前橋市宮地町四百五十八番地、☎（〇二七二）六五－四三五五、細野哲司社長。

コナミ㈱・大阪支店＝大阪府吹田市豊津町十七の三十三、☎三八〇－一三三一（旧大阪営業所を支店に昇格）。

地番表示変更

㈱英商＝札幌市豊平区豊平四の七の三の十、☎（〇一一）八四一－九一八一、中松英人社長。

通産省との了解事項

警察庁が参院・地行委に七月末か八月初めに提出した「通商産業省との了解事項」をほぼ全文（七号関係など省略）掲載する。これは「覚え書き」提出要求に代わるもので、また七月二十日ごろ提出された「了解事項」（二十項目）にかかわるもの。

1　第二条第一項第八号括弧がき中「旅館業その他の営業」の中には、大規模小売店舗業等の小売業が入る。

2　大規模小売店舗業等の小売業が、小売業に係る店舗内で小売業に随伴してゲーム機を設置してゲームコーナー等を設けている形態のものに関し、その営業形態等によっては、少年のたまり場となり、ゲーム機賭博が行われる可能性の少ないものもあるので、それについては第二条第一項第八号の政令で定めるものとして、本法の適用除外となる。

なお、旅館業、大規模遊覧施設についても同様の考え方をとる。

3　第二条第一項第八号の国家公安委員会規則で定める遊技設備は、それを利用して賭博の行われる可能性のあるもの、すなわち、遊技結果が定量的に表れるもの又は勝敗の決するものである。また、警察庁が遊技設備を定める国家公安委員会規則を制定し、又は改廃する場合には、事前に通商産業省に通知することとし、通商産業省は必要に応じて意見を述べることとする。

4　第二条第一項第八号の「店舗」とは、いわゆるゲームセンター、ゲーム喫茶等をいい、「これに類する区画された施設」とは、少なくとも三方が容易に動かすことのできない遮へい物（壁等のことをいい、什器類、鉢植え類等は除く。）で囲まれ、外部から容易に見通せないかあるいはシャッター（防火シャッター等でごく非常時にのみ用いられるものを除く。）等で外部と仕切ることができる構造のものをいう。

5　（略）

6　同一都道府県内において同一の営業者が多数の営業所を有している場合において、同時に許可の申請が行われたときは、公安委員会は、これを一括して処理すること等により、業者に過度の負担とならないことに努めるように、警察庁は各都道府県公安委員会を指導する。

7　第四条第二項第一号の国家公安委員会規則で定める営業所の構造設備の技術上の基準は、善良の風俗若しくは正常な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する見地から必要な限度において定められるものであり、第二条第一項第八号の営業に係るゲームの内容について定めるものではない。

また、警察庁が第二条第一項第八号の営業に係る構造設備の技術上の基準を定めるに当たっては、事前に通商産業省に通知することとし、通商産業省は必要に応じて意見を述べることとする。

8　第四条第三項及び第二十条第一項の国家公安委員会規則で定める著しく客の射幸心をそそるおそれがある遊技機の基準は、遊技における技術介入性と偶然性が調和がとれていないこと等の定性的な基準を規定するに止まるものである。

9　第五条第一項の総理府令で定める書類は、業者に過度の負担にならないように、同項各号の事項を確認するためのものとする。また、書式は極力簡便なものとする。

10　第五条第一項の申請を行った場合において、不許可の通知を発する際には、書面で理由を付す旨を第五条第三項の国家公安委員会規則の制定の際に内容として盛り込む。

11　第二条第一項第八号の営業における遊技設備の変更は、通常、第九条第一項の総理府令で定める軽微な変更に該当する。

12　第九条第三項の構造及び設備の変更の届出の中で、第二条第一項第八号の遊技設備の入れ替え等については、一定期間（少なくとも一月以上とする。）に一遍にまとめて届け出させる等業者の過度の負担とならないことに努めるように警察庁は各都道府県公安委員会を指導する。

13　第十三条第一項の「特別の事情がある日」とは、善良の風俗の保持等の観点からある程度社会的に許容される期日をいい、その意味においての休日、休前日、祝日、祭礼の日、市場の開催日等は含みうる。また、警察庁としてはこの旨を関係行政機関へ通知等で明らかにする。

14～18（略）

19　第二十四条第三項の国家公安委員会規則で定める業務の内容は、風俗営業の業務の適正化のため必要な範囲に限られる。また、警察庁が同項の国家公安委員会規則を制定し、又は改廃する場合には、事前に通商産業省に通知することとし、通商産業省は必要に応じて意見を述べることとする。

20　第二十四条第六項の講習は、業者に過度の負担とならないように通常数年間に一回数時間程度行うものとする。また、当該講習の内容は、風俗営業の義務の適正化のため、必要な範囲に限られる。なお、警察庁が同項の国家公安委員会規則を制定し、又は改廃する場合には、事前に通商産業省に通知することとし、通商産業省は必要に応じて意見を述べることとする。

21　第三十七条の規定により公安委員会が営業者に報告等を求め、又は警察職員にその営業所に立ち入り、帳簿等の検査をさせる場合にあっては、当該報告等の徴収及び立入り検査は、本法の施行に関係する部分に限定する。例えば、小売業者（とりわけ大規模小売店舗業を営む者）が第二条第一項第八号の営業を兼業する場合においては、当該小売業自体に係る売上帳簿等は、報告、検査等の対象としない。

22　第三十九条第一項の都道府県風俗環境浄化協会及び第四十条第一項の全国風俗環境浄化協会（以下「風俗環境浄化協会」という。）は、原則として防犯協会が指定される。

23～24（略）

25　改正法に基づく政令を制定する際には、警察庁は、通商産業省とできる限り時間的余裕をもって協議する。

また、この了解事項によって警察庁が通商産業省に事前に通知することとされたものについてもできる限り時間的余裕をもって通知する。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

関東娯楽工業 / 関西娯楽 / 加藤鈑金工業

関東娯楽工業　中央にエンゼルを配した豪華な感じのゆりかご式定置型乗物機**「クレイドル」**、330㍉ゲージのレール走行式乗物機**「ニュー・ウェスタン・ロコモティヴ」**、未来感覚の乗物をデザインしたバッテリーカー**「スペースコマンド」**と同**「スペースファイター」**の4機種の新製品を披露した。

関西娯楽　「スカイウッディ」「スカイダンボ」「あひる艦隊」「スカイラブ」など同社〝スカイモノレールシリーズ〟を中心に、「スーパーループ」、「フライングカーペット」、「メルヘントレイン」、「大魔境」（ファンハウス）など同社オリジナル機あるいは輸入機の遊園施設をＶＴＲやパネル展示にて紹介した。

加藤鈑金工業　ゴリラが手に持つリンゴに乗って揺られながら回転を楽しむ定置回転式乗物機**「ルンルンゴリラ」**、窓から揺れる動物たちが顔をのぞかせている定置型乗物機**「エアバス」**、オープンカータイプの同**「カブリオレ」**の３機種を発表したほか、辰巳電子工業製ＴＶゲーム機「ＴＸ－１Ｖ．８」を出品。

泉陽興業 / 泉陽機工 / 信水貿易

泉陽興業・泉陽機工　科学万博〝つくば85〟に設置される観覧車**「テクノコスモス大観覧車」**と**「テレコムリング」**をはじめ、特徴ある動きの**「スーパートルネード」**、同会場内交通機関としての「ビスタライナー」（ミニモノレール）など遊園施設の紹介を中心に展示。また同社が遊園施設の設置を進めている中国の３ケ所の遊園地「香密湖渡假村遊楽園」（広東省・深圳）、「珠海国際遊楽場」（同省・珠海）、「錦江楽園」（上海）の完成予想図を掲示。このほか急斜面の輸送観覧施設「オートチェア」の模型展示、同社遊園施設「スーパースィング」「ＵＦＯサイクル」「グレートポセイドン」「エンタープライズ」「急流すべり」「ジェットコースター」「アトミックコースター」などのパネル展示を行なった。

信水貿易　レール走行式乗物機「銀河鉄道」を高架式にした模型を設置し、下部は駐車場など多目的利用ができるというプランを紹介したほか、同社〝ニューチビロコ・シリーズ〟のＳＬタイプ、ぬいぐるみ式の小型バッテリーカー「ワンチャン」などを出品し、総合的な〝ミニ遊園地〟指向をアピールした。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

続 写真で見る＝各社出展内容一覧

（前号からの続き）

遊園施設・乗物機

衰えぬ開発意欲を示し高水準で楽しさ広げる

一段と充実した展示内容となった遊園施設・乗物機の分野では、デザイン的にも機構的にも前進し、またユニークなものも多く出品され、その意欲的な開発ぶりと全体的な水準の高さを示した。

とくに小型乗物機では従来の動きとメロディーに加え、ボール遊びなどのゲーム的要素やピアノのけん盤の組込みによる実際の演奏、乗客と対話する音声機構などが採用された定置型、方向転換が自在のレール走行式など乗物機の楽しさの範囲を広げたものが目立った。

大型機はほぼ従来の延長線上にあるものにとどまったが、その開発、導入には衰えぬ意欲があることを示した。

朝日エンジニアリング

蒸気機関車と５人乗り客車（３両まで連結）による同社250㍉ゲージ・ロコモーションシリーズの新作**「Ｃ－58型蒸気機関車」**、同シリーズの〝コントロールカー〟専用の方向転換レール**「ターンテーブル」**、Ｕターンを繰り返す動きをする定置型乗物機**「スペースシャトル」**などを出品した。

カトウ製作所 / 大阪テント

カトウ製作所　今春にバッテリーカーを発表し乗物機分野にも参入した同社は、アーケード機とともに新バッテリーカーを出品。バッテリーカーは走行と回転を行なう**「ぐるぐるロボ」「わくわくＵＦＯ」**「おとうさんロボ・ベール」。アーケード機は「メルヘンでんわぼっくすII」**「でるでるロボくん」**「ピエロのアニマルきょうそう」。

大阪テント　エアークッション遊具の同社新製品**「ぼく…くまさん」**を紹介。同機は同社〝エアージャンボン600 シリーズ〟の第９弾（同社エアークッション遊具としては第20弾）で、直径６㍍、高さ 6.7㍍、定員20名のもの。同社小間では同遊具の頭のキャラクター部分のみを展示してアピールした。

22nd Amusement Machine Show　出展各社写真特集

明昌特殊産業　岡本製作所　ミゼッティ工業

同社の海外での実績を紹介し、これまで中国および東南アジアの遊園地61ヵ所に大型機 280台を納入、さらに中国に納入予定の遊園地2ヵ所が現在建設中であることなどを強調。また科学万博に施設営業参加する同社は、同博の交通機関として設置されるゴンドラリフト「スカイライド」と遊園地部分で稼動予定の新デザイン「ニューエンタープライズ」をそれぞれ実物車両で出品した。このほかコンピューターシステムにより地震を擬似体験させる施設**「大地震館」**、遊園施設「ホップホップ」「スーパーアーム」などのパネル展示、バッテリーカー**「ドンキー」「ホッパー」**、アーケードゲーム機「ガンアラモ」と「ロッククライミング」などを出品。

登坂部分もある軌条をスポーツカー3台とバイク2台が走る走行式乗物機**「サーキット2000」**を中心に、バッテリーカー**「エリマキトカゲ」**、「コアラ」、「パンダ」、「カンガルー」、「ウシ」、「スクーター」、ゴーカート4台を出品したほか、大型施設「バイキング」「フライングパイレーツ」などをパネル展示。

パーツ・その他

パーツは安定供給示し　硬貨メカは高度化進む

AM市場の拡大とともにパーツ部門の需要が増大し、それに応えてゲーム機関連部品を扱う専業の業者が増え、現在は一応パーツ需要に対しての安定した供給体制が整ったと言える状況にあるようだ。今回のショーでもTVモニター、電源類、スイッチ、ジョイスティック、キャビネットなどが豊富に展示され充実した内容となった。

硬貨システムでは研究開発が進み、電子メカの採用でより高度化されたものが披露され、また両替機などは新紙幣に対応した機種が多数発表され、イタズラや変造の硬貨・紙幣などの防止の徹底も一段と進んだ。このほかタイトーの小間にて日光堂と日本ビクターのカラオケも紹介された。

ニュー・ウェスタン・ロコモティブ
（関東娯楽工業）

スペースシャトル
（朝日エンジニアリング）

ぼく…くまさん
（大阪テント）

ニューパル
（日邦産業）

どんこびい
（真砂工業）

エアバス
（加藤鈑金工業）

わくわくUFO
（カトウ製作所）

グローリー商事　加賀電子　旭精工

紙幣両替機**「ER−40」**（ダブルホッパー搭載）、「ER−30」（コンパクトサイズ）、「ER−20」（高額紙幣用）、メダル貸機「ER−402」、「EMA−1」をそれぞれ新紙幣対応機として出品したほか、硬貨両替機「ECA−1A」、「EF−3」、メダル計数機「CN−10M」などを紹介。

コンピューターグラフィックスの世界を拡大するTVモニター〝RGBビジョンシリーズ〟を中心に、「KZ20EN」「KZ14EN」など〝KZシリーズ〟や「KT5」「KT9」など〝KTシリーズ〟のモニターのほか、スイッチングレギュレーター「KGD−23SマークII」「KGD−24S」など出品。

大きなメダルも払出し可能なエスカレーター付きホッパー**「DH−750」**の実演展示、1枚も残さず高速で払出す**「ワイパーホッパーWH−1」**、ドロップタイプのオールプラスチック製セレクター**「AD−81D」**、フロントタイプセレクター「757−P」などのほか、セレクター〝MASCOシリーズ〟、各種サービスなど出品。

22nd Amusement Machine Show　出展各社写真特集

日邦産業　トーゴ　タスコ

水深50㌢の浅いプールでも走行可能なバッテリー式の2人乗りボート**「クルーザー」**、レール走行式乗物機「サーカス列車」、1人乗りバッテリーカー〝ミニポーターシリーズ〟。新作でスクーターをデザインした**「ニューパル」**、「ナナハン」、「コアラカー」、豪華な外装の「クラシックカー」、ゴーカート「チャンピオン10」を出品。

「スタンディングコースター」輸出第2号機の紹介、小型乗物機**「にこぷんボート」「ブレーメンの音楽隊」「森のコアラ」「ダンプ」「メルヘン木馬」「ミルキーコアラ」「スペースソルジャー」**「メロディーペット」など、アーケードゲーム機**「くるくる絵あわせ」「ワンパクエリマキくん」**など豊富に出品し開発意欲を示した。

中央にトラを配したインドア用エアーアクション遊具**「フアフア・タイガージム」**をメーンに、乗客が実際に弾けるピアノと大小のオウムを配した定置型乗物機**「ハミングオーム」**、宇宙船をデザインした定置型（回転式もある）乗物機**「ブルーコスモス」**、スポーツタイプのアーケードゲーム機**「ローラーボール」**を出品。

真砂工業　豊永産業　ホープ

レバーの切替えだけで陸上も水上も自由に走れるという1人乗りペダル式の水陸両用自転車**「どんこびい」**、4WDジープをデザインした定置型乗物機**「ミルキーカー」**（スペシャルタイプとスタンダードタイプの2種）を披露したほか、バッテリーカー「モッコちゃん」、ゴーカート「G102」などを出品。

サンフランシスコのケーブルカーを多目的な店舗に使用できるようデザイン化された**「ケーブルカーショップ」**を出品したほか、大型絶叫マシン「幽霊船」、「フラワーストーム」、「ジェットコースター」、そして「スピントップ」、観覧車、ゲームハウス「ダウンタウン」など遊園施設をパネルにて紹介。

定置型乗物機**「ロボ太くん」、「ウシくん」**、定置回転式乗物機**「ワンワンメリー」**、バッテリーカー**「チビッコサイドカー」**（色違い2種）、宇宙探険車をデザインした登坂部分採用のレール走行式乗物機**「スペースビークル」**を発表し旺盛な開発力を示した。このほかボールを受けるアーケードゲーム**「わんぱくモンキー」**を出品。

ショーで話題の乗物機

ハミングオーム
（タスコ）

スペースソルジャー
（トーゴ）

スペースビークル
（ホープ）

ホッパー
（明昌特殊産業）

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

デーシーパック	セイミツ	三和電子
スイッチング電源"Tシリーズ"、"Mシリーズ"、"Jシリーズ"、コンピューター用スイッチング電源「SR−1540」「SR−2050」、スイッチングレギュレーター"FKシリーズ"、"Pシリーズ"、ビデオ用スイッチング電源、充電器、AC／DCアダプターなど各種電源類を中心に出品。	耐久性を重視したジョイスティック**「LSX−10」**、軽量で長寿命の同「LSP−12」、メンテナンスが簡単になった同社操作盤"CT−9シリーズ"の新製品ほか、目隠しキャップ、各種発射ボタン、コインシューター「SD型」、オールジュラコン製基板付ジョイスティック、TVゲーム機用各種パーツ類を出品。	新型の**ワンタッチ操作盤**、ミニアップライト型キャビネット、18インチテーブル型カラーキャビネット、ニュータイプおよびファストンタイプの連射ボタン、インストラクションシート入れや販促用に使えるインストケース、電源類などを展示したほか、各種パーツ類の即売も行なった。

レジャートロン工業	フォルテ電子	日本コインコ
硬貨作動式のコンパクトな全自動血圧測定機**「BPT−100」**を披露したほか、マックス製作所製ホッパー機構を透明ボックスに組込んで紹介、また小型ながら大きなメダルの払出しが可能な同メダル貸機「CH−10C」、超スリムタイプの同「CH−5000A」、このほか各種電子部品を出品。	小型電磁カウンター「MCUシリーズ」、フローファン、スイッチングレギュレーター「VSSシリーズ」、押しボタンスイッチ「PVシリーズ」、抵抗ネットワーク、ハイブリッドIC、18インチカラーTVモニター、高輝度発光ダイオード、ICソケット、コネクターなどのほか、ゲーム機用電子部品を展示。	電子式の2ウェイアクセプター**「E−300シリーズ」**を中心に、ドロップタイプ「N−500シリーズ」、テーブルタイプ「N−200シリーズ」などの1ウェイアクセプター、サービスドア「SD−100シリーズ」、フェースプレート「C−500シリーズ」、米国1ドル紙幣識別機NB−10シリーズ」などを出品。

判決理由詳録
（TVゲーム自体を映画の著作物とした 1984年9月28日 東京地方裁判所民事第29部の判決）

TVゲーム自体を著作権法上の「映画の著作物」と認め、その無断複製(コピー)品を設置営業（オペレーション）することは著作権者の「上映権」の侵害に当たるとして、上映権侵害に基づく損害賠償を命じる、九月二十八日の東京地裁判決の判決文の詳細をここに一括掲載する。

事件番号などは次のとおりで、判決文に添付された「目録」（ナムコ「パックマン」の画面写真二十二枚、効果音の楽譜二点）は、収録に際して省略した。

東京地裁・民事第二十九部、昭和五十六年(ワ)第八三七一号、損害賠償請求事件＝昭和五十九年九月二十八日判決、請求認容。原告＝㈱ナムコ、被告＝酔心興業㈱、㈱酔心、㈱永楽。

この判決は、ブラウン管にアウトプットされるビデオゲーム「パックマン」について、その映画の著作物性を認めたものである。米国での「パックマン」視聴覚著作権確立（八一年七月十五日のネブラスカ地裁および八二年三月二日の第七巡回控訴裁判所の判決——前者はミッドウェー社により、後者はアタリ社による）に続く、日本でのTVゲーム視聴覚著作権確立を宣言する画期的な判決として、その内容が十分に検討されるべきである。なお、視聴覚著作物は「パックマン」など連続的な映像の変化のあるものに限られ、カードゲームのようなものは該当しないという考え方がある。

主文

一 原告に対し、被告酔心興業株式会社及び被告株式会社永楽はそれぞれ金二一五万九一五二円、被告株式会社酔心は金一〇七万九五七六円並びにそれぞれ右各金員に対する昭和五六年六月一五日以降支払済に至るまで年五分の割合による金員を支払え。

二 訴訟費用は被告らの負担とする。

三 この判決は仮に執行することができる。

事実

第一 当事者の求めた裁判

一 請求の趣旨

主文同旨の判決及び主文第一項につき仮執行の宣言

二 請求の趣旨に対する被告らの答弁

1 原告の請求をいずれも棄却する。

2 訴訟費用は原告の負担とする。

第二 当事者の主張

一 請求の原因

1 原告は、昭和五四年九月ころから昭和五五年四月ころの間に、開発課において九名から成るプロジェクトチームにより、ビデオゲーム「パックマン」（以下、括弧書きで『パックマン』と表示する場合は、ビデオゲーム『パックマン』のことをいう。）を作成し、同年五月二二日、原告の著作の名義の下に、これを公表した。

2 「パックマン」の内容

「パックマン」は、追跡劇をテーマにしたアニメーション映画である。その内容は、以下のとおりである。

(一) 影像の基本的構成

登場人物は、①オイカケアカベイ、②マチブセピンキー、③キマグレアオスケ、④オトボケグズタと各命名されたモンスターと、⑤パックマンである。

画面上には、目録(一)②のとおりの迷路と画面中央にモンスターの巣が表示される。迷路上には二四〇個のエサと四個のパワーエサが点在し、パックマンは、エサを食べながら移動する。パックマンの移動は、操作レバーによりプレイヤーが操作する。

パックマンの移動に応じ、モンスターが、それぞれの個性に応じた型でパックマンを追跡し、これを食べようとする。しかしながら、パックマンがパワーエサを食べると、この関係が一時逆転し、パックマンが、モンスターを追跡し、これを食べることができる。パックマンがモンスターを食べると、高得点が得られる。

(二) 登場人物の説明

(1) モンスター（目録(一)①参照）

イ 常に服のすそをヒラヒラ動かし、進行方向に目を向け迷路上のエサの上を通過して移動し、パックマンの移動に対しそれぞれ左記の性格を有している。

① オイカケアカベイ 追跡中はパックマンを最短距離で追跡し休息中は画面右上付近を動き回る。

② マチブセピンキー 追跡中はパックマンの口の向いている三つ先のマスに向い待伏せをし、休息中は画面左上付近を動き回る。

③ キマグレアオスケ 追跡中は①とパックマンを中心とする点対称のマスを目指し、休息中は画面右下付近を動き回る。

④ オトボケグズタ 追跡中はパックマンから半径約一三〇ドットの外では①の性格をもってパックマンを追跡し、右半径内ではパックマンの移動と無関係に動く。

ロ 前述のとおりパックマンがパワーエサを食べるとモンスターがパックマンを追跡するという関係が逆転するが、この時モンスターはこん色のイジケ顔となり逃走音を発しながら移動方向を反転し逃げ出す（目録(一)㉑）。パックマンがイジケモンスターにかみつくと効果音とともに画面上に得点が表示されかみつかれたモンスターは目玉だけとなって巣に戻り、巣に戻るとともに再生されて出てくる（目録(一)㉒）。

また、逆転した状態から元に戻る直前にイジケモンスターは点滅しその旨警告する。

(2) パックマン

パックマンは、プレイヤーが操作レバーを上下左右の四方向に動かすことにより、指示どおりの方向に進行し、常に進行方向に口をパクパクさせ、エサと口が一致した時にエサを食べる。そしてモンスターに食べられると効果音とともに消滅する（目録(一)⑦）。

(三) 影像の説明

「パックマン」の影像は、(1)アトラクト影像、(2)プレイ影像、(3)挿入影像に分析することができる。

(1) アトラクト影像においては、登場人物とゲームルールの説明及び擬似プレイによるゲームの説明がされる（目録(一)①、②）。

(2) プレイ影像は、ゲーム機にプレイヤーがコインを投入した後、目録(二)の楽譜の音楽が演奏され、プレイヤーがパックマンをどの道順で移動させ、どこで停止させるかによって、各モンスターの移動順序に変化が生ずるが、その変化は有限である（目録(一)③ないし⑧、⑪、⑫、⑮、⑯、⑲ないし㉒）。

(3) 挿入影像は、目録(三)の楽譜の音楽に合わせて、三種類のアニメーションが画面に映し出される。

第一影像は、画面右端中央から左端へ赤色モンスターがパックマンを追跡し、いずれも左端に消えていき、次に消えた箇所から、巨大化したパックマンが、紺色に変わったモンスターを追跡し、画面右端へ消えていく（目録(一)⑨、⑩）。

第二影像は、画面ほぼ中央に白色のピンが表示され、右端からパックマンが現われ、左へ移動し、続いてパックマンを追って赤色モンスターが右端から左へと移動するが、白いピンに赤色モンスターの服のすそがひっかかり、服が伸びてモンスターは左へ進行できなくなる。やがて、服がちぎれ、モンスターは、目を上方に向け、次に服のちぎれた方を見るため右下を向く（目録(一)⑬、⑭）。

第三影像は、右端からパックマン、それを追って服に継ぎをした赤色モンスターが現われ、左へ消えていき、左へ消えた後、脱がされた服を引きずって赤色モンスターの中身だけが、腰を動かしながら、左端から現われ、右端へ消えていく（目録(一)⑰、⑱）。

(四) 以上のとおり、「パックマン」は、単純なゲームを越えて、それぞれの個性を持ったモンスターとパックマン（それはプレイヤー自身でもある。）とのスリリングなチェイサー物アニメーション映画である。すなわち、モンスターの目の動き、その表情は非常にコミカルである一方、モンスターの移動速度等により、プレイヤーをして肉迫するモンスターからの逃走を非常にスリリングなものとしているのである。また、挿入影像は全くアニメーションそのものである。

3 「パックマン」の映画の著作物該当性

「パックマン」は、以下に説明するとおり、著作権法上の映画の著作物に該当する。

(一) ビデオゲーム機の説明

(1) ビデオゲーム機の特徴

ビデオゲーム機とは、コンピューターシステムの記憶装置（ROM）に収納されたプログラム（命令群とデータ群）を中央処理装置（CPU）により読みとり、順次その命令を実行してブラウン管上に移動影像及び固定影像として映し出し、また、その移動変化に応じて音楽及び効果音をスピーカーから発生させる、ゲームプレイヤー介入型コイン作動式ゲーム機である。

ゲームプレイヤーは、ブラウン管上の移動影像及び固定影像の変化を見ながら、操作部を操作して特定の影像をコントロールして、両影像が表現するゲームストーリーに参加して楽しむことができる。

(2) ビデオゲーム機の影像

ビデオゲーム機の影像は、プレイヤーの介入が可能なプレイ映像並びにプレイヤーの介入が不可能で、ROMに収納されたプログラムに基づいて一定時間単位の連続影像が繰り返し表現されるアトラクト影像及び挿入影像の三つに分けられる。但し、挿入映像がないものもある。

イ プレイ影像

コイン投入後に表現される影像である。プレイヤーは特定の影像をコントロールし、移動影像及び固定影像が表現するゲームストーリーに参加でき、一定条件（時間又は失敗の回数）になるまでプレイできる。効果音、音楽が発せられる。

移動影像及び固定影像は、プレイヤーの操作による特定影像の変化に応じた変化をするため、プレイヤーの操作に基づいて全影像が変化している様に見えるが、プレイヤーの操作に基づいて移動影像及び固定影像に一定の変化をさせる命令がプログラムの命令群の中に組み込まれているのであって、プレイヤーが変化させているのではない。したがって、あるプレイヤーが行なったと同一の操作を別のプレイヤーが行なった場合には、移動影像及び固定影像の変化は必ず同一となる。すなわち、プレイ影像はROMに収納されたプログラムに基づいて現われる。

ロ アトラクト影像

ゲーム終了後又は電源入力後コインが投入されるまでの間、規則的に繰り返し表現される影像である。この影像は、ROMに収納されたプログラムに基づいて現われる。音楽及び効果音は出ないことが多い。

ハ 挿入影像

プレイヤーがプレイ中に一定条件を満たす毎に表現される影像である。この影像は、ROMに収納されたプログラムに基づいて現われる。音楽及び効果音を伴うことが多い。

(3) ビデオゲーム機の影像表示原理及び音の発生原理

イ 全体の構成

影像並びに音楽及び効果音と関係のある部分は、ROM、制御回路、表示装置及び操作装置であるので、これらの部分を次に掲げる図に基づいて説明する。

図中のAは表示装置（ブラウン管とスピーカー）である。この装

判決理由詳録
（TVゲーム自体を映画の著作物とした 1984年9月28日 東京地方裁判所民事第29部の判決）

置はBの制御回路から出力される電気信号を受け、それらに応じて各種の影像並びに音楽及び効果音を外部に表現する。

Bの制御回路とは、C及びC′のROMに収納されたプログラム（命令群及びデータ群）をCPUにより読みとり、表示装置Aのブラウン管上のどの場所に表示するか、どのように移動させるか、スピーカーからどのような音楽、効果音を発するか等を電気信号として表示装置に出力する。また、プレイ影像表示時には、Dの操作装置から電気信号を受け、それに応答するように作られた前記プログラム（命令群）に基づいて同様に電気信号を出力する。

操作装置Dは、プレイヤーによって操作され、制御回路Bから送られてきている電気信号をスイッチやボリュウム等によって変化させ制御回路に送り返す。

ブラウン管
スピーカー
A
表示装置
ROM
C
プログラム（命令群）
プログラム（データ群）
ROM
C′
CPU
B
制御回路（プリンテッド・サーキット・ボードに実装及び配線されている。）
D
操作装置

ロ ブラウン管の働き

家庭用テレビのブラウン管の画面が、走査線の走査によってフレームが三〇分の一秒ごとに入れ替わっていることは知られているが、ビデオゲーム機のブラウン管の画面は、同様に六〇分の一秒ごとに入れ替わっている。この入れ替わりを利用して、像の変化を表示している。たとえば、ある像の画面上の位置を少しづつ変化させたフレームを入れ替えれば、人間の目にはその像が移動しているように見える。

ハ プログラム（命令群とデータ群）

命令群とは、多数かつ多種の命令を二進数にした上、電気信号の形でROMに記憶させたものである。

データには、影像データと音楽及び効果音のデータがある。影像データとは、ブラウン管に表現される絵柄、文字等の影像をそのままあるいは分割して、デジタル形式の二進数にした上、電気信号の形でROMに記憶されているデータをいう。音楽及び効果音のデータとは、音程、音質、音量の三つの要素に対応する周波数、波形、振幅をそれぞれ二進数にした上、電気信号の形でROMに記憶されているデータをいう。データ群とは、多数かつ多種のデータをコード番号化してROMに記憶させたものである。

プログラムはこのような命令群とデータ群からなる。

ニ 影像の変化

たとえば、(一)コード番号1の影像データを表示しろ、(二)表示位置はA地点、という命令がROMに記憶されているとすれば、画面上のAの位置にコード番号1の絵柄が表示されることになる。したがって、ブラウン管画面の入れ替わりを利用して、A地点の絵柄を消して次にB地点に同一の絵柄を表示し、それを消して次にC地点に同一絵柄を表示すればA地点の絵柄がB地点からC地点に移動した様に表現できる。絵柄の移動速度は六〇分の一秒ごとに表示するのを六〇分の二秒ごとに表示すれば遅くなる。この場合の絵柄は動物であっても景色であっても良い。

また、同一地点に連続してコード番号1、2、3、4の絵柄を順次表示して消去すれば、ある絵柄を連続変化させる表現ができる。たとえばコード番号1～4に異なった爆発の絵柄が記憶されていればリアルな爆発シーンが得られる。

ホ 音の発生

ROMに記憶されている音の長短や連続についての命令によって、音楽及び効果音のデータが音信号として出力され、これを増幅してスピーカーを駆動することにより音楽及び効果音が発せられる。なお、効果音に関し、その専用発生回路を持つ場合がある。

(4) 影像及び音の表現

(3)において影像及び音の表示及び発生原理を説明したがROMを除く装置は全て表現手段に過ぎない。どの様な音をあるいは音楽を、どの様なタイミングで発生させるか、さらにどのような絵柄をどのように変化させるか等については、人が作曲、作画及び創作等をしなければならない。この創作の結果をプログラム（命令群及びデータ群）としてROMに記憶させて初めて、創作者の思い通りの影像や音が表現されるのである。

(二) プログラム、ROM及び影像等の関連

(1) 前述のビデオゲーム機の影像表示原理及び音の発生原理から明らかなとおり、「パックマン」の映画の効果に類似する視聴覚的効果を生ぜしめる構成要素は、プログラム（命令群とデータ群）を収納したROMである。

(2) 右の構成要素たるROMの形成過程は次のとおりである。

イ 第一の段階は、登場人物の絵柄・表情、各登場人物の関係設定、ストーリーの作成、各場面における効果音、スタート及び挿入音楽の作曲、色調等のビデオゲームの内容についての創作がなされる。右の内容が著作権法第二条第一号にいう「思想又は感情」に該当することは、この要件が極めて広く、単なる「考え」とか「気持」を含むものと解されていることから疑問の余地はない。

ロ 第二の段階は、第一の段階で与えられた問題解決（諸条件の完全充足）のための論理的ステップを定めたフローチャートの開発である。

ハ 第三の段階は、フローチャートに基づき、フォートランなどのプログラミング言語により書かれたソース・プログラムの作成である。

ニ 第四の段階は、ソース・プログラムを、コンピューターが解読できる機械言語に一対一に対応した記号語（アッセンブラ言語）に翻訳したアッセンブリ・プログラムの作成である。

ホ 第五の段階は、アッセンブリ・プログラムを機械言語にした上で、一連の電気衝撃を与える装置に転換したオブジェクト・プログラムの作成である。そして、ROMはこのようなオブジェクト・プログラムを収納したものである。

(3) ところで、ソース・プログラムのように「書かれた形態」のプログラムは、それ自体著作物として保護されるが、これをオブジェクト・プログラムとしてROMに収納し、そのアウトプットとして表示装置上に表現される影像、音は、ROM形成過程の第一の段階に示した「思想又は感情」を視聴覚的に表現するものであって、「書かれた形態」のソース・プログラムとは表現方法において完全に異なっている。

したがって、その著作物としての保護は、表現形態に応じた映画の著作物としてのものであるべきである。

(4) 右のソース・プログラムと影像、音等との関連を、一般の映画と比較すればその関連はより一層明らかとなる。

すなわち、映画の製作過程は基本的には監督・脚本及び演出、並びに音響及び作曲等一連の影像作出のための創作的活動と作出された影像の録画ないしフィルムへの固定という機械的活動とに分析し得る。

これをビデオゲーム機についてみるに、前述のROM形成過程の第一ないし第四段階は影像作出のための創作的活動と考えられるし、同第五段階はフィルムへの固定という機械的活動と評価し得るところである。

したがって、脚本自体が書かれたものとして言語の著作物として保護される一方、一旦これが他の創作的活動と相まって映画化されるや映画の著作物として独自に保護されるに至ると同じく、ソース・プログラムを言語の著作物として保護する一方で、影像化されたものを映画の著作物として保護することは、著作権法上何ら支障の存しないところである。

(三) 映画の著作物の要件該当性

(1) 映画の著作物は、著作権法第二条第三項で定義されており、一般に、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものが、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ物に固定されているもの」と解されている。

(2) 「パックマン」が右の要件に該当するものであるか否かについてみるに、「パックマン」は、前記のとおりのゲーム・ルール及び追跡劇をテーマとするストーリーを内容とするものであり、その表現方法は、ROM形成過程について述べたとおり、創作性を有するものである。更に、「パックマン」が文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属することも、「パックマン」が追跡劇をテーマとすることと及びその美術的効果、音楽的効果を具備することからも明らかである。

また、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていることも、「パックマン」が動きを感じさせる一連の連続的影像より成り立っていること及び前記2のとおりの視聴覚的効果を有していることから、これを肯定することができる。

更に、「パックマン」の影像表現、すなわちそのキャラクター、表現されたストーリー及びルール、音楽等はビデオゲーム機の説明より明らかなとおり、ROMに固定されている。

(3) 以上のとおりであるから、「パックマン」が映画の著作物に該当することは疑問の余地がない。

4 仮に「パックマン」が著作権法第二条第三項に規定する映画の著作物に該当しないとしても、右「パックマン」の視聴覚的表現は同法第二条第一項第一号に規定された著作物に該当する。すなわち、著作権法は、第一〇条に例示された著作物以外のものは、著作権保護に関する明示規定を置いていないので、右例示以外の著作物の著作権は、性質上表現形成が類似する第一〇条に例示された著作物に準じて保護するほかはない。

したがって、「パックマン」の視聴覚的表現は、同法第二条第一項第一号及び第二六条の準用ないし類推適用により保護されるべきである。

5 被告らはそれぞれ「マイアミ」との名称で都内で多数の喫茶店を経営しているが、昭和五五年一〇月以降、原告の「パックマン」の映画の上映権を侵害する行為であることを知りながら、もしくは過失によりこれを知らないで、被告酔心興業株式会社（以下「被告酔心興業」という。）及び被告株式会社永楽（以下「被告永楽」という。）においてはその経営する店舗でそれぞれ少なくとも二台、被告株式会社酔心（以下「被告酔心」という。）においては、同じく少なくとも一台の「パックマン」の無断複製ビデオゲーム機を設置してこれを上映している。

6 原告は、被告らの右「パックマン」の上映権の侵害により損害を被った。ところで、「パックマン」ビデオゲーム機一台を喫茶店などに設置上映することにより得られる純利益額は平均月一三万四九四七円であるから、被告酔心興業及び被告永楽は昭和五五年一〇月一五日から昭和五六年六月一四日までの八ヶ月間に「パックマン」無断複製ビデオゲーム機により二一五万九一五二円の、同じく被告酔心は同期間に一〇七万九五七六円の利益をそれぞれ得たと認められるので、著作権法第一一四条第一項により右利益額は原告の被った損害額と推定される。

判決理由詳録

（TVゲーム自体を映画の著作物とした 1984年9月28日 東京地方裁判所民事第29部の判決）

よって、原告は被告らに対し、映画の著作権の侵害による損害賠償請求として6記載の各金員の支払及び右各金員に対する不法行為後である昭和五六年六月一五日以降各支払済に至るまで民法所定年五分の割合による遅延損害金の支払を求める。

二 請求の原因に対する被告らの認否

1 請求の原因1の事実は認める。

2 同2の事実中、「パックマン」がアニメーション映画であることは否認するが、その内容が原告主張のとおりであることは認める。

3 同3中、「パックマン」が著作権法上の映画の著作物に該当することは争うが、ビデオゲーム機が原告主張のとおりのものであり、ROMが原告主張のとおりの形成過程を経て作成されることは認める。

4 同5の事実中、被告らが原告の「パックマン」の映画の上映権を侵害したとする点は否認するが、その余は認める。なお、被告らが「パックマン」ビデオゲーム機を他から購入した際、これが無断複製品であることを過失により知らなかったことは認める。

5 同6の事実中、被告らが原告主張のとおりの利益を得たことは認める。

三 被告らの主張

「パックマン」は、映画の著作物ではない。

1 ビデオゲーム機の本来の目的は、利用者がゲーム機を自ら操作しながら、得点を重ね、ゲームを楽しむことにあり、そこに映し出された影像は、利用者がゲームを行うための単なる道具にすぎなく、本質的には、将棋、チェスの駒と盤等のゲーム用品と全く同じ性質のものである。影像に現れる登場人物に与えられた名称、役割、形状、移動の方法、相手と遭遇した際の優劣、勝敗等についても、将棋、チェスの駒等に与えられているそれと、本質的には何ら変わることがない。たとえば、王将、金将、桂馬、ナイト、クィーン、ビショップ等の名称が付され、それぞれに固有の形状と役割と移動の方法が定められ、相手に遭遇した際には、定められたルールにより相手の駒を取る（「パックマン」でいえば、モンスターを食べる。）ことができる。

以上のとおりであるから、到底ゲーム機に収録されているビデオゲームを映画の著作物と目することはできない。

2 映画の著作物を収録した物、その代表的なものとして劇場用の映画フィルムは、通常の商品のように、一般の消費者に対して直接販売されるものではない。その利用は、専ら映画制作者において、映画配給業者を通じて、主として賃貸借契約の方式により、映画フィルム等を上映する劇場その他に配給する方法によって行われる。

映画製作者は、このような方式によって、映画製作費を回収し、利益を挙げているものであり、したがって、映画製作者としては、映画フィルムの上映及び頒布については、その相手方、地域、期間等について、何らかの規制をする必要がある。

このように、映画の著作物については、市場での流通の方式が他の著作物と全く異なっていることから、著作権法は、特に映画の著作物についてだけ、例外的に、著作権の本来の内容としての複製権の外に、上映権及び頒布権を認めているものである。

以上の趣旨からすれば、著作権法第二条第三項にいう「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」とは、映画フィルムと同じ流通方式に従って利用されるテレビ放送用のテレビフィルム、ビデオテープ等に収録されている著作物を指す趣旨と解され、前述のような流通方式をとらないビデオゲーム機に収録されているビデオゲームは、右の規定に該当しないものといわなければならない。

ビデオゲームの著作権については、映画の著作物としてではなく、ソフトウェアすなわちコンピュータープログラムの著作物の問題として把えるべきである。

3 ビデオゲームを映画の著作物と解することになると、当然、上映権及び頒布権が認められることになる。

しかし、「パックマン」を含め、ビデオゲーム機は、短期間に大量に生産され、迅速に、転々と譲渡されることが前提とされている商品である。すなわち、一般に、これまでの業界におけるビデオゲーム機の取引傾向では、新製品に対する需要が旺盛で、活発に取引が行われる期間は、新製品が市販されてから、人気商品で約三カ月ないし四カ月であり、その期間を経過すると、大体ユーザーにひととおり製品が行き渡るのと、利用客に飽きられるため、需要は冷え込み、取引量は急激に減退してしまうのが実情である。そして、著作権者たるメーカーは、僅かな期間内の取引によって、多額の利益を挙げることができる。

しかるに、上映権及び頒布権が肯定されると、右のような性格の商品であるにもかかわらず、基盤取扱業者、ユーザー等は、その都度、譲渡又は上映について、著作権者たるメーカーに対し、許諾を求め、なにがしかの金銭の支払をしなければならない制約を負うことになり、却ってビデオゲーム機の大量かつ迅速な流通が円滑に行われず、取引の実態にも合わない結果となり妥当でない。

第三 証拠

本件記録中の書証目録及び証人等目録の記載を引用する。

理由

一 請求の原因1の事実及び同2の事実（但し、「パックマン」がアニメーション映画であることを除く）並びにビデオゲーム機の構造、ROMの形成過程が請求の原因3で原告が主張しているとおりであることは、いずれも当事者間に争いがない。

二 以上に判示したようなビデオゲーム「パックマン」が、著作権法上「映画の著作物」に該当するか否かを判断するため、まず、同法の定める「映画の著作物」の解釈について検討する。

1 著作権法は、著作物の一類型として「映画の著作物」を掲げ（第一〇条第一項第七号）、この類型の著作物については、他の類型の著作物と異なり、特に、「上映権」及び「頒布権」を認め（第二六条）、著作権の帰属（第二九条）、保護期間（第五四条）等について特則をおいている。そして、この「映画の著作物」には、本来的意味における「映画」のほかに、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」を含むものとされている（第二条第三項）。「パックマン」が本来的意味における映画に該当しないことは明らかであるから、以下、右の定義規定の解釈について、右の特則の立法趣旨等も勘案しながら、本件に必要な範囲で判断を示す。

2 前記定義規定によれば、本来的意味における映画以外のものが「映画の著作物」に該当するための要件は、次のとおりである。

(一) 映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること

(二) 物に固定されていること

(三) 著作物であること

「著作物」については、更に定義規定がある（第二条第一項第一号）から、右(三)の要件は、次のとおり言い換えることができる。

(三)' 思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものであること

右のうち、(一)は表現方法の要件、(二)は存在形式の要件、(三)は内容の要件であるということができる。

3 表現方法

表現方法の要件は、前記(一)のとおりであるが、そこでは、「視覚的又は視聴覚的効果」とされているから、聴覚的効果を生じさせることすなわち音声を有することは、映画の著作物の必要的要件ではなく、視覚的効果を生じさせることが必要的要件であると解される。

映画の視覚的効果は、映写される影像が動きをもって見えるという効果であると解することができる。右の影像は、本来的意味における映画の場合は、通常スクリーン上に顕出されるが、著作権法は「上映」について「映写幕その他の物に映写することをいう」としている（第二条第一項第一九号）から、スクリーン以外の物、例えばブラウン管上に影像が顕出されるものも、許容される。したがって、映画の著作物の表現方法の要件としては、「影像が動きをもって見えるという効果を生じさせること」が必須であり、これに音声を伴っても伴わなくてもよいということになる。

本来的意味における映画は、映画フィルムに固定された多数の影像をスクリーン上に非常に短い時間間隔で引続いて連続的に投影する方法により、人間の視覚における残像を利用して、影像が切れ目なく連続して変化しているように見せかけることによって、右の「影像が動きをもって見える効果」を生じさせるものであるから、映画以外の映画の著作物においても、物に固定された影像を非常に短い時間の単位で連続的にブラウン管上等に投影する方法により、右の効果を生じさせることが予想されているものと解することができる。

右に述べた要件は、映画から生じるところの各種の効果の中から、「視覚的効果」と「視聴覚的効果」とに着目し、そのうち特に「視覚的効果」につき、これに類似する効果を生じさせる表現方法を必須のものとしたものであるから、「映画の著作物」は本来的意味における映画から生じるその他の効果について類似しているものである必要はないものと解される。

したがって、現在の劇場用映画は通常観賞の用に供され、物語性を有しているが、これらはいずれも「視覚的効果」とは関係がないから、観賞ではなく遊戯の用に供されるものであっても、また、物語性のない記録的映画、実用的映画などであっても、映画としての表現方法の要件を欠くことにはならない。

なお、本来的意味における映画の影像は、現在のところ、視聴者の操作により変化させることはできないが、影像を視聴者が操作により変化させうることは、「視覚的効果」というべきものではないから、この点は、表現方法の要件としては考慮する必要がないものと解される。

4 存在形式

映画の著作物は「物に固定されていること」が必要である。

「物」は限定されていないから、映画のように映画フィルムに固定されていても、ビデオソフトのように磁気テープ等に固定されていてもよく、更に、他の物に固定されていてもよいと解される。

また、固定の仕方も限定されていないから、映画フィルム上に連続する可視的な写真として固定されていても、ビデオテープ等の上に影像を生ずる電気的な信号を発生できる形で磁気的に固定されていてもよく、更に、他の方法で固定されていてもよいと解される。

一般に著作物においては、物に固定されていることが要件とされていないから、原稿のない講演や楽譜のない音楽のように、一過性のものでも著作物たりうるが、映画の著作物においては、テレビの生放送のように、一過性のものはこれに含まれないものとするために、物に固定されていることが要件とされているものと解される。

したがって、物に固定されているとは、著作物が、何らかの方法により物と結びつくことによって、同一性を保ちながら存続しかつ著作物を再現することが可能である状態を指すものということができる。

判決理由詳録（TVゲーム自体を映画の著作物とした 1984年9月28日 東京地方裁判所民事第29部の判決）

5 内容

(一) 内容の要件は、更に次の二つに分けて考えることができる。

(1) 思想又は感情を創作的に表現したものであること

(2) 文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものであること

(二) 右(1)の要件のうち、「思想又は感情」は、厳格な意味で用いられているのではなく、およそ思想も感情も皆無であるものは除くといった程度の意味で用いられているものであって、人間の精神活動全般を指すものであると解するのが相当である。したがって、「思想」と「感情」の区別も特に問題とする必要がないといえる。

また、「創作性」については、いわゆる完全なる無から有を生じさせるといった厳格な意味での独創性とは異なり、著作物の外部的表現形式に著作者の個性が現われていればそれで十分であると考えられる。

(三) 前記(2)の要件のうち、「文芸、学術、美術又は音楽」というのも、厳格に区分けして用いられているのではなく、知的、文化的精神活動の所産全般を指すものであると解するのが相当で、該著作物がどの分野に属するかを確定する実益はない。

なお、知的、文化的精神活動の所産といいうるか否かは、創作されたものが社会的にどのように利用されるかとは、必ずしも関係がないというべきである。すなわち、創作されたものが、芸術作品として鑑賞されようと、学究目的で利用されようと、全くの娯楽目的で利用されようと実用目的で利用されようと、また、本件に即していえば、遊戯目的で利用されようと、そのことは、著作物性に影響を与えるものではないと解するのが相当である。

6 次に、映画の著作物には、特に上映権と頒布権が認められているが、このことから、映画の著作物の範囲について何らかの限定をしなければならないかどうかについて検討する。

映画の著作物について特に上映権と頒布権が認められている立法趣旨は、主として、劇場用映画のフィルム配給の実態を保護するためであるといわれている。しかし、著作権法は、劇場用映画に限り上映権等を認めているわけではなく、広く映画の著作物全般についてこれらを認めているから、劇場用映画でない映画の著作物、例えば市販されているビデオ・カセットや一六ミリフィルムに収録されている映画、家庭内で撮影されたビデオテープや八ミリフィルムでその内容が著作物性を有するものについても、上映権等が認められているものと解するほかはない。そして、少なくとも、市販の一六ミリフィルムに収録された映画や家庭内で撮影された八ミリフィルムでその内容が著作物性を有するものが立法当時広く存在していたことは明らかであるから、著作権法が映画の著作物全般にわたり上映権等を認めたことは、前記の立法趣旨だけでは充分に説明し切れないものである。しかしながら、立法の動機がどのようなものであったにせよ、著作権法が、劇場用映画とは全く取引実態を異にするものであっても、映画の著作物に該当する以上、上映権等を認めるとの立場をとったものと解すべきであることが明らかであり、取引実態が異なることを理由に上映権等を制限したり、映画の著作物に該当しないものとしたりすることは、現行法の解釈としては採用できないというべきである。

三 以上の著作権法の解釈に基づいて、「パックマン」が映画の著作物の要件を充足しているか否かについて検討する。

1 表現方法

「パックマン」は、テレビと同様に影像をブラウン管上に映し出し、六〇分の一秒ごとにフレームを入れ替えることにより、その影像を動いているように見せるビデオゲームであることは前判示のとおりであり、これが映画の著作物の表現方法上の要件である「映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されている」との要件を充足することは、前二における判示から明らかである。

2 存在形式

ビデオゲーム機の構造は前判示のとおりであり、要するに、ブラウン管上に映し出される影像は、絵柄、文字などすべてそのままあるいは分割してそれらを生ずる基本的には二進数の電気信号を発生できる形でROMに記憶されており、ブラウン管上にはROM中に記憶されているもの以外の絵柄、文字などが現われることはない。

アトラクト影像及び挿入影像は、ROM中に電気信号の形で記憶されているプログラム（命令群）の多種、多様な命令が順次CPUにより読み取られ、右命令により、ROM中に電気信号の形で記憶されているプログラム（データ群）の中から抽出された各データがブラウン管上の指定された位置に順次表示されることにより、全体として連続した影像となって表現される。アトラクト影像及び挿入影像は、このようにプログラム（命令群）の命令により順次プログラム（データ群）から抽出されたデータがブラウン管上に表示され、その影像はプレイヤーのレバー操作によって変化することはなく、常に一定の連続した影像として現われる。

一方、プレイ影像は、プログラム（命令群）の多種、多様な命令が順次CPUにより読み取られることは、アトラクト影像及び挿入影像の場合と同様であるが、右読み取られた命令がそのままではなく、プレイヤーの操作レバーの操作によって与えられる電気信号により変化させられて、これによりプログラム（データ群）中から抽出されるデータの順序に変化が加えられる。したがって、ブラウン管上に映し出される映像もプレイヤーのレバー操作により変化する。

しかしながら、プレイヤーが操作レバーを全く操作しなかった場合には、常に同一の連続した影像がブラウン管上に映し出されるし、理論上は、プレイヤーが同一のレバー操作を行なえば常に影像の変化は同一となる。また、いかなるレバー操作により、いかなる映像の変化が生ずるかもプログラムにより設定されており、したがって、プレイヤーは絵柄、文字等を新たに描いたりすることは不可能で、単にプログラム（データ群）中にある絵柄等のデータの抽出順序に有限の変化を与えているにすぎない。

そうすると、アトラクト影像、挿入影像及びプレイ影像のいずれについても、プログラム（データ群）中から抽出したデータをブラウン管上に影像として映し出し再現することが可能であり、その意味で同一性を保ちながら存続しているといいうる。

以上によれば、「パックマン」のブラウン管上に現われる動きをもって見える影像は、ROMの中に電気信号として取り出せる形で収納されることにより固定されているということができる。

3 内容

「パックマン」の内容は前判示のとおりで、これに「パックマン」の写真であることにつき当事者間に争いのない甲第一号証の一ないし二二によると、「パックマン」にはパックマンと四匹のモンスターが登場し、このうちパックマンは円形で一方向に口と目があり、口は進むのにあわせてパクパクと開閉し旺盛な食欲で次々にエサを食べていくこと、四匹のモンスターはそれぞれその進み方に規則性があり、ヒラヒラした裾と目があり、それぞれが別の彩色を施され、ユーモラスな印象を与える表情をしていること、そしてパックマンがエサを食べる際のしぐさ、あるいはモンスターに食べられて消滅する際の有様、またモンスターが逆にパックマンに食べられて目だけになって巣に逃げ帰る際のしぐさ等の影像の動的変化、プレイヤーがゲーム機にコインを投入した際あるいは一定条件を満たした際に演奏される目録(二)、(三)の楽譜の音楽とによって表現されているところは、「パックマン」に独特のものであることが認められ、これを覆えすに足る証拠はない。そうすると、ビデオゲーム「パックマン」は、著作者の精神的活動に基づいて、その知的文化的精神活動の所産として産み出されたものであり、著作物性を有すると認めることができる。

なお、ビデオゲームのソース・プログラムがその作成者の独自の学術的思想の創作的表現であり、著作権法上保護される著作物に当り、オブジェクト・プログラムは右ソース・プログラムの複製物と認められるということが、ビデオゲーム機の表示装置上に表示される影像の動的変化又はこれと音声とによって表現されているところを映画の著作物として保護することができるか否かの判断に影響を及ぼすことはないというべきである。なるほど、例えば、シナリオ等言語の著作物に基づいて映画の著作物を創作する場合には、映画化の段階で新たな著作活動が加えられるのが通常であり、一方、ビデオゲームの作成において、言語の著作物としてのソース・プログラムを創作し、これをオブジェクト・プログラム化してビデオゲーム機のROM中に収納した場合、このオブジェクト・プログラムを忠実に実行すれば、表示装置上にソース・プログラムが意図したとおりの影像の動的変化が表示され、ソース・プログラムひいてはオブジェクト・プログラムの影像化のためには何ら新たな著作活動は加えられていないといいうる。しかし、言語の著作物と映画の著作物とはその外部的表現形式、存在形式の相違によって別個の著作物性を有するものとして著作権法上規定されているのであって、影像の動的変化又はこれと音声とによって表現されているところそのものが著作物としての創作性を有していると評価でき、これに固定性の要件が加われば、映画の著作物と認めるに充分というべきである。

したがって、ビデオゲームのソース・プログラムに言語の著作物性を認め、これをビデオゲーム機により実行して映し出される影像の動的変化又はこれと音声とによって表現されているところを映画の著作物と認めることは、著作物性をとらえる観点が全く別個であるということを意味するにすぎず、一箇の著作物を法的に二重に保護することにはならない。

4 以上認定したとおり、「パックマン」は映画の著作物に該当し、前判示のとおり請求の原因1の事実は当事者間に争いがないから、著作権法第一五条、第一六条の規定によりその著作権者は原告であると認められる。

四 被告らはそれぞれ「マイアミ」との名称で都内で多数の喫茶店を経営していること、被告らは他から「パックマン」ビデオゲーム機をこれが無断複製品であることを過失により知らないで購入し、被告酔心興業及び被告永楽においてはその経営する店舗にそれぞれ少なくとも二台の「パックマン」無断複製ビデオゲーム機を設置、上映し、昭和五五年一〇月一五日から昭和五六年六月一四日までの八ケ月間に各二一五万九一五二円の利益を得たこと、被告酔心は同じく少なくとも一台の「パックマン」無断複製ビデオゲーム機をその経営する店舗に設置、上映し同期間内に一〇七万九五七六円の利益を得たことは当事者間に争いがない。

そうすると、著作権法第一一四条第一項の規定により被告らが得た右利益額は原告の被った損害額と推定されるから、被告らは各右金額及びこれに対する不法行為後であることが明らかな昭和五六年六月一五日以降各支払済に至るまで民法所定年五分の割合による遅延損害金を支払うべき義務がある。

五 （結論）

以上の次第で原告の被告らに対する本訴請求は、いずれも理由があるからこれを認容し、訴訟費用の負担につき民事訴訟法第八九条、第九三条の、仮執行の宣言につき同法第一九六条の各規定をそれぞれ適用して、主文のとおり判決する。

市場悪化を理由にコロムビア映画社が
マイルスター社閉鎖

米国のマイルスター・エレクトロニクス社（旧名ゴットリーブ社、本社イリノイ州ノースレイク）が九月三十日付で閉鎖となり、一切の業務が停止されるとともに全資産が凍結された。

このニュースは九月二十四日、同社の親会社であるコロムビア映画社（本社ニューヨーク）が発表したもの。マイルスター社〝閉鎖〟のニュースほど米国のAMゲーム機産業の悪化を象徴するものはない、と世界中でこのニュースは深刻に受けとめられている。

コロムビア映画社によるニュースレリーズでは次のようになっている。

「コロムビア映画社は九月二十四日、硬貨作動式AMゲーム機の開発製造会社、マイルスター社の閉鎖を発表した。この決定は九月三十日付で実施され、マイルスター社の全業務に及ぶ。

この決定に関し、コロムビア映画社のフランシス・ビンセント・ジュニア会長兼CEOはこう語っている。『総合的経営戦略に合わせて、私たちは収益性や成長性の最も高いところへ私たちのビジネスエリアにある財源を、絶えず集中するよう努めてきた。注意深い調査分析の結果、私たちは硬貨作動式AMゲーム機ビジネスはもっと多くの資本投下リスクなしには適切な成長の機会がないとの結論に達した。これまでマイルスター社の役員ならびに従業員は十分な努力を果したと思う。同社経営を続行しないという私たちの決定は、同社の製品に関して市場が逆行している状況にあること、そして市場悪化がとどまらないこと——の結果である』

同氏は以上に加え、マイルスター社の経営停止は、コカ・コーラ社の娯楽産業部門の利益になんら悪い影響を与えることにならないだろう、と語っている」

このニュースレリーズでは、マイルスター社の売却などについては一切触れられておらず、ただ単に市場の悪化により、同社の業務を停止し、閉鎖したことを明らかにしているだけである。今後同社の資産がどう処分されるかは明らかにされていない。

マイルスター社は旧名D・ゴットリーブ社で、デビッド・ゴットリーブ氏によって一九二七年に設立された。ゴットリーブ社はピンボールゲーム機メーカーとして最も古い、とされている。同社は戦後ピンボールのフリッパー開発に成功、これ以後フリッパー・ピンボールの時代に入り、同社はつねにその有力メーカーのひとつであり続けている。また近年のTVゲーム機ブームにより、TVゲーム機分野にも進出、八三年にはヒット作「Qバート」を世に放った。

同社は設立以来四十九年間、ずっとゴットリーブ一家の同族会社だったが、七六年にコロムビア映画社に売却した。その後八二年にコロムビア映画社はコカ・コーラ社（本社アトランタ）に買いとられ、コカ・コーラ社—コロムビア映画社—ゴットリーブ社という親、子、孫会社となった。そして八三年七月、ゴットリーブ社はマイルスター社と社名を変更したが、フリッパー・ピンボール製品に関してはゴットリーブの名を残してきている。

TVゲーム機のコピーヤーを長期捜査
FBIが5人逮捕
すべて米国人、さらに1名、日本人に逮捕状

米国のメーカー協会、AGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア）ではこのほど、AGMAからの要請に基づき連邦捜査局（FBI）がついにTVゲーム機の無断コピーヤーグループの摘発に成功した、と発表した。

このニュースは「ワシントンポスト」九月二十二日で報じられたもの。同紙によると、FBIは九月二十一日、「パックマン」、「ミズ・パックマン」、「ギャラガ」、「タイム・パイロット」を含むTVアーケードゲーム機のニセ物を、少なくとも百万ドル相当、不法に製造、販売したとの容疑で五人逮捕した、と発表した。

FBIは、この事件の捜査に十三ヵ月間も当ってきたが、その過程でファースト・スウィッチ・アミューズメント社というFBIによる〝おとり会社〟が使われたことも明らかにした。容疑者らは、この〝おとり会社〟に無断コピー品を売ったことにより、首都ワシントンDCなどで次々と逮捕されたことになる。

調べによると、TVゲーム機の無断コピー品のため、正当なメーカー、ディーラーは年間二十億ドル（米国内のみで）も損害を蒙っているが、今回の摘発で百万ドル分損害を回復したことになる。五人の容疑者は二十日と二十一日、窃盗品輸送の疑いで逮捕された。

FBIによると、容疑者たちは米国内で正当なメーカー品を買って、その電子部品（PCボード）を取りはずし、それを日本へ送っていた。日本ではそれをコピーしやすいよう一部分（ROM等）した。大量にコピーし、こうして無断コピー品は日本か香港か台湾で作られ、米国やカナダに送られてきた。これは米国への密輸入でもある。FBIによる〝おとり会社〟の中はなにもなく、ただ郵便受けがあっただけだった、とのこと。

逮捕された五名はいずれも米国人だが、この他にもう一名逮捕状が出ており、それは東京のスヤマ・イクオ（五四歳）だとされている。FBIによるとスヤマはTVゲーム機のニセ物ボードのプロデューサーとのこと。

これらの容疑者は有罪となると、十年以下の禁錮と一万ドル以下の罰金がそれぞれ課される、とされている。

AGMAでは昨年一月にFBIとの連絡会合を開いており、捜査強化を要請していたが、今回それが実り、大きな成果を挙げたとしている。

西部劇をテーマ
エキシディ社から「シャイアン」

米国エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ピート・カウフマン会長）から八月末、新ゲーム「シャイアン」が発売されている。

これはTVガンゲーム機で、西部劇をテーマにしたもの。同社では先にTVガンゲーム機「クロスボウ（石弓）」を昨年秋に発売しており、それとこの新ゲームとは改造可能とのこと。

同社は近年ヒット作に恵まれていないが、改造可能の強みでこの新ゲームを売り込んでいる。

Exidy's "Cheyenne"

AOEショーの買いとり話
AGMAが拒否
9月21日の交渉期限で決裂

来春シカゴで開かれるASI（AGMA主催）とAOE（「プレイメーター」主催）との重複を避けるため、AGMAと「プレイメーター」との間で交渉が進められていたが、九月二十一日、両者の交渉はまたもや決裂した。

ほぼ同じ時期と場所で開かれる二つの〝春のショー〟については、出展社も来場者も混乱してしまうことになり、いずれも勢いがなくなることは今春の実績が示している（もっとも米国の市場悪化がさらに悪い影響を及ぼしたことも忘れてはならない）。このため、両者間では訴訟を含めた争いが絶えなかったが、今春AOE側が自分たちのショーをAGMAに売却し、同時開催のセミナーだけは手元に残す、という方法でASIに統合しようとする提案がなされ、両者間で話合いが進められてきた。

この交渉は一時は成立したかのように見えた。しかし、結局話合いは決裂した。この間「プレイメーター」側は、話合いがまとまるとの予測の上で、この件についてニュースを流し続けたが、AGMA側は「まだ決まったわけではない」と機会あるごとに説明してきた。もとより交渉ごとは第三者にはわからない点が多く、とくに「AOEショーを売却する」価格については、両者ともまったく秘密にされているためわかるはずがない。しかし、どうもこの価格が一番の問題だった、というのが最もありうる理由だろうとされている。

両者が先の内容で契約するには、来春開催までのスケジュールもあり、タイムリミットは九月二十一日とされた。この日、AGMA側が契約に応じなかったため、事実上交渉は決裂した、とされている。

なおASIの正式な主催者はメーカー協会のAGMAと、ディストリビューター協会のAVMDAの二協会。来春のASIは三月一日から三日間、シカゴ市内のエキスポセンターで開かれる予定で出展申込み締切りは十月十二日となっている。

好調続く米国任天堂
初のDB会合で
今後の予定など明らかにする

米国のニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は、日本の任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の子会社であるが、八月二十四日から三日間、シアトル郊外のレッドライオンインで同社初のディストリビューター会合を開いた。

同会合では、低迷している米国TVゲーム機市場で同社の「パンチアウト」、「アップライト「VSシステム」が好調に出荷されていることから、この成果を喜び合うことがまず基本になっている。とくに「パンチアウト」はすでに一万台以上売れていること、また「VSシステム」はROM交換型の対戦ゲームの上、異なる二ゲームを収納できること、またアップライト「VSシステム」の小型版が予定されていることなどが話題となり、集ったディストリビューターを喜ばせた。

これらはまさに〝グッドニュース〟ばかりで、市場悪化に悩むディストリビューターにとっても喜ぶべき日となった。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・池袋西口

第7回

前回は池袋東口にあるゲーム場を取り上げたが、今回は池袋西口で運営を行なうゲーム場にスポットを当ててそれらの実態とオペレーターの意見などを紹介していく。

サンシャインシティの誕生以来、とくに若者の集まる街として急速に発展している東口に比べると、西口の方は今もなお昔ながらの池袋の面影を残した男性の街と言えるだろう。

西口の繁華街の歴史は東口よりも古く、昭和二十年代の〝ドブ板横町〟と呼ばれた簡易飲食街を皮切りに、男性の歓楽街として栄えてきた。かつては池袋と言えば西口のことを指していたものだったが、近年の東口の発展には目をみはるものがあり、今では池袋へショッピングなどに来る人のほとんどは東口へ流れる傾向にある。そのため西口周辺の繁華街に出てくるのはほとんどが地元の人たちか、あるいは近くにある立教大学の学生がグループで飲みに来る程度のようだ。

放射線状に広がりを見せている東口の繁華街に対し、西口の繁華街は北寄りに集中している。西口の構造としては、東武百貨店前から東西に走るバス通りによって南北に分けられている。北側は各種の飲食施設や娯楽施設などが盛大に活動している歓楽街となっており、もう一方の南側については公園などの施設として利用されている。

西口のゲーム場はバス通りの北側の歓楽街と、立教大学の周辺に集まっているが、今回は北側の歓楽街に絞ってバス通り、あけぼの通り、常盤通り、文化通りのそれぞれの通りに囲まれた一角のロケを取り上げる。この一角には現在八軒のゲーム場が運営を行なっている。

個々のゲーム場についてこの二、三年の推移を見るとゲームフロアを拡張したり縮少した店もあるが、ほとんど変化しておらず、西口の歓楽街については落ち着いていると言える。

「ロサ・ゲームランド」はロマンス通りとあけぼの通りに挟まれた角地にあるロサ会館一階で運営されている。同会館は映画館のほかパチンコ店、飲食店などが入ったレジャービルである。同店は前回の東口でも活発なロケ展開を行なっている㈱タイトーの運営で、同社の数あるゲーム場のなかでも代表的な店である。店内のフロア面積は約三百五十平方㍍あり、この界隈では最も広いゲーム場。あけぼの通りからの入口部分にテーブルを主体としたTVゲームコーナーを設け、フロア中央部にTVゲーム機を含む各種アーケードゲーム機とメダルゲーム機を設置、さらにロマンス通りからの入口付近にはフリッパーなどを中心としたコーナーを設けている。設置機械はTVゲーム機約九十台、フリッパー八台、その他アーケードゲーム機数台、メダルゲーム機二十二台、計約百三十台と豊富に揃えている。通路部分にかなりのスペースを取り、店内の隅々まで目が届くようにレイアウトされている。同店の運営に当たるタイトー池袋事業所の大内所長は「サラリーマンなどの大人が多く、ほとんどが常連客である。また雑居ビルにあるので日曜・祭日などはとくに家族連れの姿も目立つ。当店から歩いて数分のところに立教大学があるが、大学周辺にもいくつかロケがあり、しかもほとんど五十円一プレイとなっているためこの界隈に来る学生は少ないようだ」と語る。また同氏は「今のゲーム場はどこも画一化しており、店ごとの特徴を持たせることは難しいが、当店では新製品の早期導入や広いフロアを生かしてガンゲームなどの機種を設置している。またメダルゲーム機も置いているが、固定客も多く売り上げも安定している」と述べる。さらに同氏は「現在二十四時間営業を行なっているが、新風営法が施行されれば深夜の営業ができなくなり一時的に売り上げも落ちるだろうが、それ以後の予想は難しい。また池袋では〝麻雀道場〟的なアングラの店がかなりある。これらについては警察が取り締まらない限り今後も増え続けるだろう」と語る。

「池袋カーニバルプラザ」もロマンス通りに面した一角で運営されている。店内のフロア面積は約百平方㍍で、ここにテーブル型TVゲーム機を中心に約四十台のアーケードゲーム機と十三台のメダルゲーム機、計五十数台の機械を設置。店内の壁には各種ゲーム機のカタログやポスターが掲示されているほか、ゲーム機の場所が一目でわかるように機械のネームカードを天井から吊り下げている。またゲーム場の雰囲気を盛り上げるための店内装飾も施されている。同店の古川店長は「サラリーマン、大学生などの常連さんが多く、だいたいどの日にだれが遊びに来るかわかっている。常連さんばかりなので、近くに五十円コーナーを設置した店があってもほとんど影響を受けない。アーケードゲーム機とメダルゲーム機を置いているが、どうしてもテーブルを主体とした運営になってしまう。六月以降客足は伸びてきており、当分の間はこの傾向が続くと思う。しかし来年二月に新風営法が施行されるとどうなるか心配だ」と語る。また同氏は「一時期に比べるとスナックなどでカラオケを楽しむ人が少なくなったようで、かつては午前三時頃まで飲み屋帰りにゲームで遊ぶ人も多かったが、今では一時半を過ぎると人の流れも少なくなり客足も止まってしまう」と語る。また同店の仲野従業員は「店の健全性を考慮して、店内照明はゲームに支障のないようできるだけ明るくしている」と健全性を述べる。

上の写真は質・量ともにゲーム機を揃えている「ロサ・ゲームランド」の店内のようす

西口で唯一ビンゴゲーム機を設置している「ビンゴイン池袋」の店内のようす

左の写真は「ゲームサロン・インベーダーハウス」の店頭部分

上の写真は十八歳未満の入場を禁止する「ゲームファンタジア池袋（イエロー・サブマリン）」の店内。左は同店の店頭

上の写真は「池袋カーニバルプラザ」の仲野恭章従業員。下の写真は同店の店内のようす。店内の壁に各種TVゲーム機のポスターなどを貼りロケの雰囲気を盛り上げる

〝飽和状態〟のゲーム場

西口で活発なロケ運営を展開しているのが㈱シグマである。同社では西一番街に沿って「ゲームファンタジア池袋（イエローサブマリン）」、「ゲームファンタジア・シグマー1」、「ビンゴイン池袋」の三店を運営しており、それぞれ異なった客層を対象に独特の営業を行なっている。

まず「ゲームファンタジア池袋」だが、通称〝イエローサブマリン〟と呼ばれている店。この通称はビートルズの同曲名に由来しているとのことで、そのため店頭をはじめ、店内各所に潜水艦の内部をあしらった装飾が装されている。店内のフロア面積は約二百七十平方㍍で、入口部分にはTVゲーム機を設置したレギュラーコーナーを、また奥部分には同社製競馬ゲーム「ザ・ダービー・マークⅢ」をメインとしたメダルゲームコーナーをそれぞれ設けている。設置機械はTVゲーム機三十数台、フリッパー数台、ポーカーやスロットなどのメダルゲーム機五十数台、計八十数台となっている。同店の上村店長は「当店ではメダルゲーム機をメインにアダルトに的を絞った運営を行なっている。そのため十八歳未満の未成年者に対しては時間を問わず入場禁止にしている。客層はサラリーマンの他にも自由業や水商売関係の人も多い。とくにメダルゲームの常連客がかなりの割合を占めている」と述べ、メダルゲームの根強い人気を語る。また同氏は「ロケ運営に際してはしっかりした管理体制で臨んでいるが、歓楽街という場所なので不良客や酔客なども多く、渋谷や銀座のロケでは考えられないような出来事が起きる」と西口の特徴を語る。また設置機種などについて同店

の宇野沢従業員は「アーケード機も併設しているが、これはメダルゲーム機だけではフリー客にとって入りづらいことを考慮したため。フリー客についてはまずアーケードゲームで店内に呼び込み、それからメダルゲームへの固定化を目指している。また客層については向かい側にある池袋ピース座の上映作品によってかなり変わるようだ。かつてはポルノ的なものを上映していたが、今は名画館として若者向けの作品を上映するようになり、当店へ来る客の質も良くなってきた」と語る。

「ゲームファンタジア・シグマ―1」は同社所有の第一シグマビルの一階から三階までの三フロアをゲーム場として運営しているもの。なお同ビルの地下フロアは現在パブになっているがこれも今年いっぱいで閉店され、来年からはゲームフロアとして使われることになっており、東口の「ゲームファンタジア・スーパー2」同様にビル全体がゲーム場フロアの〝ゲームビル〟になるとのこと。

同店のフロア面積はそれぞれ約三百平方㍍で、一階はメダルゲーム機とアーケードゲーム機、二階はアーケードゲーム機のほか卓球台が、また三階はアーケードゲーム機中心に設置されている。設置機械は合わせてTVゲーム機約百三十台、フリッパー十数台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機約六十台、計約二百台。一階のアーケード機の料金は一律百円だが、二、三階には一プレイ五十円の各種TVゲーム機を設置している。同店の深水従業員は「客層としては五十円機械を置いていることもあり、比較的低い年齢層からサラリーマンまでと幅広い。当店では十八歳未満の青少年については午後六時から、二十歳未満については午後十時からそれぞれ入場禁止にしている。

また平日の昼間に入店する中、高校生に対しては学校名、学年などを聞いて、学校をさぼってゲーム場に遊びに来ていないかどうかを厳しくチェックしている」と同店の健全性をアピールする。

「ビンゴイン池袋」は池袋ピース座の二階で運営されている。また同店の上には落語の定席を中心に漫才、講談、奇術などを公演する池袋演芸場がある。同店の店内フロアは約二百平方㍍と他の二店に比べるとやや狭いが、ビンゴゲームを売り物に独特の運営を行なっている。設置機械は約三十台のビンゴゲーム機のほか、スロットマシンやポーカー式のメダルゲーム機をそれぞれ十台ずつ、計約五十台を置いている。店内にはカーペットを敷きつめ、照明もやや暗くして落ち着いた雰囲気を出している。二階での営業ということでややハンディはあるものの、ビンゴの魅力に引きつけられた常連客が多いようだ。

固定客主体のロケ運営

「スーパーゲーム・ラスベガス」はロマンス通りに面した場所で運営されているロケ。かつては地下と一階の二フロアで営業を行なっていたが、現在は一階フロアだけにゲーム機を設置している。店内はほぼ正方形でフロア面積は約五十平方㍍。ここにテーブル型を中心に二十八台のTVゲーム機を設置している。店内の壁は白系統の色で統一されている上、照明も明るく清潔な雰囲気が漂っている。同店は㈱ジョイパックレジャーによる運営だが、同社ではゲーム場のオペレートのほかにもボウリング場、映画館、パチンコ店などの各種レジャー施設を運営している。同店の横井従業員は「客層は学生やサラリーマンなどの常連客が多いようだ。営業時間は午前十一時から午後十一時まで。東京でも新宿などに比べるとかなり異なっており、深夜十二時を過ぎると人通りがなくなってしまう。またサンシャインなどができてからは、人の流れも東口へ移動しており、この界隈のゲーム場にはフリーの客がなかなか入ってこず、従って新規にゲーム客を開拓するのは難しい」と語る。

「ゲームイン池袋」は西口にある地下街へ通じる出入口の付近にあるロケ。一階と地下の二フロアの運営で、地下へはらせん階段を降りて行くようになっている。それぞれのフロア面積は約二十平方㍍でこの界隈ではやや小規模の店。一階の入口部分にコックピット型などのTVゲーム機を設置して道行く人にアピールしている。また地下には麻雀などのテーブル型TVゲーム機を設置してゆっくり遊べるようにしている。設置機械はすべてTVゲーム機で、二フロア合わせて約四十台を置き、遊戯料金は一律五十円に設定している。そのため同店への客層としては中、高校生などが多いようだ。同店の従業員は「かつては丸鍵などを使ってキャッシュボックスを開けたり、針金などで機械にイタズラをするような者もいたが、このごろは客の質もだんだんと良くなり、そのようなこともほとんど起こらなくなった」と語る。

「ゲームサロン・インベーダーハウス」はかつては一階と二階の二つのフロアの運営だったが、今では一階のみをゲーム場に使っている。店内は約五十平方㍍の細長いフロアで、テーブル型TVゲーム機を中心に十七台を設置している。遊戯料金はジャンピューターなどは一プレイ五十円で、その他は百円に設定。同店の従業員は「大学生や若いサラリーマンが多い。中学生など比較的低い年齢の子も遊びに来るが、まじめな子ばかりで喫煙などはまったくない。当店は池袋駅のすぐ前にあるが場所的には良いとは言えない。東武百貨店が閉店すると付近の照明がほとんど消えてしまう。さらに夜間になると客足が通りを一つ隔てた北側の歓楽街に流れていくため、このブロックはお客の通過点になってしまう。そのため当店では夜十一時で店を閉じている」と語る。

なお西口ではこれらのほかにも前に述べたように立教大学周辺にもロケがあるようだ。あるオペレーターの話によると大学周辺には現在四軒のロケがあり、今後も増加の傾向を見せているとのこと。

以上前回と今回の二度にわたって池袋界隈のゲーム場を紹介してきたが、東口と西口ではかなり異なっているようだ。東口では若者を中心にかなりの通行量があるためフリー客もかなりの割合を占めており、ゲーム場数についても現在一店が建設を進めているということで、今後も増加していく傾向にある。これに対して西口では繁華街の規模も小さく、とくに昼間の通行量が少ないためどうしても固定客を中心とした運営になってしまうようだ。

池袋周辺には二十軒近くのゲーム場があり、その多くは独自の運営方針のもとで、しっかりした管理体制を確立しながらゲーム客の増加、定着化を図ろうとしているようだが、わずかながらも依然としてアルバイト的な従業員に管理を委ねている店も見受けられるのは残念だ。しかしながらほとんどのゲーム場では店の照明も明るく、未成年者に対しても配慮をして健全営業に努めているようだ。

上の写真は「ゲームファンタジア・シグマ―1」の1階フロアのようす

右の写真は「シグマ―1」の店頭部分。下の写真は活況を呈する同店の3階フロアのようす

ロマンス通りに面して運営されている「スーパーゲーム・ラスベガス」の店内のようす

全国市街地ゲーム場

東京・池袋西口

店頭部分に大型TVゲーム機を設置して通行人にアピールする「ゲームイン池袋」

データ（順不動）

ロサ・ゲームランド　豊島区西池袋1-37-11、ロサ会館1階、☎984-5021、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）　1

ゲームファンタジア・シグマ―1　西池袋1-33-8、第一シグマビル、☎985-3573、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）　2

ゲームファンタジア池袋（イエロー・サブマリン）　西池袋1-24-4、いわたビル1階、☎985-4113、本社＝同上。　3

ビンゴイン池袋　西池袋1-23-7、梅田ビル2階、☎988-8717、本社＝同上。　4

ゲームサロン・インベーダーハウス　西池袋1-27-1、☎なし、直営＝青山基成。　5

スーパーゲーム・ラスベガス　西池袋1-22-4、☎982-1817、本社＝ジョイパックレジャー㈱（☎208-8051）　6

池袋カーニバルプラザ　西池袋1-21-13、☎985-1466、本社＝㈱エスコ貿易（☎455-6511）　7

ゲームイン池袋　西池袋1-20-7、☎983-3876、本社＝㈲ミリオン・リーシングシステム（☎930-2330）　8

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

話題のマシン

ドアが開いた瞬間、市民なら撃たず

銀行強盗を撃つ

セガ社から「バンク・パニック」基板

銀行強盗を銃撃するTVゲーム機「バンク・パニック」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から十月上旬発売となった。

これは銀行の内部から入口のドアを見た画面で、ドアを開けて入ってきたのが銀行強盗か市民かを瞬時に見て判断し、銀行強盗であれば即座に発射（ボタン）してやっつけるというゲーム。

ドアは全部で十二カ所あるが、画面には常に三つのドアが表示されている。画面上部に全ドアのそれぞれに近づいてくる人間の近づきの度合が示されているので、左右方向レバーですぐ外に人がいるドアまで移動させる。ドアが開いた瞬間、強盗より早く発射させると得点、強盗が銃を抜いてから0秒で撃つと高得点。発射が遅いと強盗に撃たれてアウト。二丁拳銃のボスは続けて二発撃たないと倒れない。市民を撃ってしまうとアウト。ドアにダイナマイトが置かれることもあり、導火線を撃たないと危険。市民が預けにきたドル袋が全部の窓口に入ると一パターンクリア。三回アウトでゲーム終了となる。基板販売でOP価格十一万八千円。

バンク・パニック

26ステージVDアニメ展開で 難易度を選択し

フナイから「エシュズ・オルンミラ」

アニメVD採用のTVゲーム機「エシュズ・オルンミラ」が、㈱フナイ（本社大阪、船井哲良社長）から十一月一日発売となる。

これは同社VDゲーム機第三弾で、プレイヤーがゲームの難易度（三段階）を選択できることが最大の特徴。全部で二十六ステージの展開があり、その間にコンピューターによるプレイヤーへの操作指示が約百三十回ある。

初めに登場人物の紹介があり、"ドン"が宇宙船に乗って恋人を救うため悪の惑星に到着するとゲームスタート。途中で進むべきレバー方向と敵を到すボタンの操作指示が画面に表示されると同時に、レバーとボタンが点灯。ボタンは敵の一部あるいはドンの剣が光った時、タイミングを合わせて押すが、タイミングがずれると相手に倒されてアウト、二十六ステージ（約二十五分間）をクリアすると一パターン終了となる。五回アウトでゲーム終了。20インチアップライト型でOP価格百五万円。

エシュズ・オルンミラ

リアルタイプで

トーゴから定置型乗物「ダンプ」

定置式乗物機「ダンプ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田收男社長）から十月上旬発売となった。

これは土砂を満載したダンプカーをリアルにモデル化したもの。ローリングするなか、トラックホーン（二個）が鳴りシフトレバーでエンジン音もうなる。作動時間九十秒（切替可能）。二人乗り（ハンドル二つ付き）。定価六十万円。

ダンプ

装甲ジープが司令部から前線へ 32コースを走破

アイレムから「ザ・バトルロード」

装甲ジープによる戦いを内容としたTVゲーム機「ザ・バトルロード」が、アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）から十月十八日発売となった。

これは装甲ジープが司令部から前線基地まで、敵と戦いながらいろいろなロードを走破していくもの。海、谷、森、町、荒地、農場の六種の背景が展開し、前線基地までに五カ所ある分岐点でいずれかのロードを選びながら進む。その選び方により全部で三十二コースがある。

敵装甲車やサイドカーなどを前方と左右方向発射（ボタン二つ）で撃破。ただしヘリコプターの攻撃を受けたり地雷を踏む、敵兵に乗り移られる、あるいはタイヤ四つを失う（タイヤに被弾すると動きが鈍る）、燃料（被弾したり障害物に衝突するごとに減っていく）がなくなる――とゲーム終了。ただし分岐点のベースで一定の燃料とタイヤが補給される。18インチテーブル型で定価四十八万円。なお基板販売もある。

ザ・バトルロード

話題のマシン

日本物産から「悪戯天使」

14種の星座描く

新キャビネット「ラウンドテーブル」型で

星座を採用したTVゲーム機「悪戯天使」が、日本物産㈱（本社大阪、島井末治社長）から十一月上旬発売となる。

これはキューピットが天女のハートを射止めるため、夜空に輝く星から星へと飛び移りながら一つの星座を形成していくというゲーム。全部で十四種類の星座があり、一星座で一パターンとなっており、七種類の星座を形成するごとにボーナス得点が追加される。

八方向レバーでキューピットを操作し、星から星へ移動させるごとにその星座の絵が線で描かれていく。ただし途中で悪魔や魔法使い、妖怪などが邪魔に入り、これらにつかまるとアウトになるので注意。それらをやっつけるには、夜空にランダムに配置されている矢を取り、ボタンにて矢を射る。このほか流星群、UFOなども出現するので、これを避けながら星座を完成させると、その星座が画面右側に表示され一パターンクリアとなる。第七パターン終了時に取った星の数に応じたボーナス得点が加算され、第十四パターンクリアで画面右側の上下にいるキャラクターがドッキングすればボーナス得点。キューピットが三回アウトでゲーム終了。定価は同社特製の円柱形18インチ"ラウンドテーブル"型キャビネットで六十二万円、18インチテーブル型四十二万円。基板販売もある。

悪戯天使

ツインモニター方式第2弾 攻撃法が多彩に

任天堂「スーパー・パンチアウト」

キックボクシングを内容としたTVゲーム機「スーパー・パンチアウト」が、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）から十月二十二日発売となった。

これは上下二つのモニターを組合わせた同社「パンチアウト」の第二弾で、上部に各種データ、下部はゲームのみとなっているもの。第一弾との主な違いは次のとおり。

①ボクサーのキャラクターが全部新しくなった、②キックが加わった、③レバー操作でダッキング、ウィービングができるので、より効果的な攻撃が可能となった、④試合直前に日本語のリングアナウンスが流れるようになったことなど。プレイ方法は同じ。連打でKOマークが点滅するとKOパンチボタンで相手を倒す。スタミナメーターがなくなればダウンしてゲーム終了。定価八十五万円、基板キットでOP価格十二万八千円。

スーパー・パンチアウト

2人がそれぞれレバー2本同時操作し 25種の多彩な技

データから「対戦空手道」基板

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、同社TVゲーム機「空手道」の第二弾「対戦空手道」が九月下旬発売となった。

これはレバー二本により技を駆使して空手を行なうもので、第一弾がコンピューターとの対戦で空手大会を中心とした"超人爆裂編"であったが、第二弾は二人同時プレイができるようになり、内容も二人の若者が一人の女性をめぐって決闘をするという"青春美少女編"となっている。二人同時プレイの場合は二人が並列してプレイする。一人用の場合はコンピューターが相手となる。

操作は右の攻撃レバーと左の移動レバー（それぞれ四方向とニュートラル）の組合わせにより、前後のキック、回しげり、ローキック、足払い、宙返り、ジャンプなど全部で二十五種類の技を駆使できる。タイミングを見て技をかけ、相手を倒すと画面上部に"技あり"と表示され一本取ったことになり、二本先取すれば一試合（タイマー制）の勝者となる。二試合に勝つと、段位が上がるボーナスゲームになるが、敗れるとゲーム終了。二人用の場合は、ボーナスゲーム後コンピューターとの対戦になる。基板セット販売のみでOP価格十六万八千円。

対戦空手道

風の力で玉入れ

こまやのプライズ機「スペースケン玉」

けん玉の要素を採り入れたプライズマシン「スペースケンダマ」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から発売となっている。

これは下部から吹き上がる風の力をレバーでコントロールし、その風力でピンポン玉をスペースシャトルに付いた四つの受け口に入れていくもの。一カ所に入るとスペースシャトルが回転、四カ所全部に入ると景品が払出される。定価四十六万円。

スペースケンダマ

連載小説<43>

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について（Q）

「雄介から何か連絡がなかったかってさ」

「いったいどうしたのでしょう」

「さあ」

「変な子ですね、突然雄介さんから連絡がなかったかなんて」

「ま 何か理由があるのには違いないだろうが後でこちらからそれをきこうとしても、さっさときってしまうのだから」

「紅茶でもいれましょうか」

「いや もう時間がないよ」

「会社に遠いのは困りますね」

「そうも言っちゃおれないよ」

「でも会社への通勤時間が往復で四時間弱もかかるんでしょう」

「いちおう駅にはすぐだからさ。買いものは便利だし、私の方は一日四時間の読書時間が確保出来たことになるから。これはこれでいいんだよ」

「昼間もあまり静かで一人で家にいると淋しいのよ」

「五月蠅いのよりはましだろう」

「はい新聞」

「おやY新聞はまだ来てないのかい」

「この間もっと早く配達するようには言っておきましたけど、何といってもあなたが家を出る時間がはやすぎるのよ」

「さあ 上京するとしようか」

「まあ上京なんて大袈裟な」

「電車で二時間もかかれば立派な上京だよ」

「いってらっしゃい」

誰も駅への道を急いでいる。

数年前まで林洋一は歩いている時に他人にぬかされるということはなかったのだが、このところ気がつくと他人が後からやってきて苦もなく軽軽とすうっと洋一の横を通り過ぎ先へ先へと行ってしまう。その他人に追いつき追い越そうとしてもなかなかそう出来ないようになってしまった。

これが老いなのかしらと思いしらされる。

もう諦めの境地で他人は他人、自分は自分で急いで歩くことはやめにした。無理をすると心臓の動悸がつよくなり会社に行った後までも辛いおもいをしたことがあり、それに懲りてしまった。

A新聞を見ているうちに眠くなり これも無理をせずに眠い時は眠ることにする。なにしろ片道二時間もかかるのだから居眠りもたっぷり出来る。

心地よい眠りであった暖かい雰囲気につつまれ至高の境地に近いところへまでトリップ出来た。

雄介と二人で溝河に沿った道を歩いている。溝河に土が落ちないように溝河の横は板でかためてある。消毒薬の匂いがつんとさしてくる。この街には柳の木が多かった。

同じ柳でも銀座の柳と玉ノ井の柳では風情がちがっていた。玉の井の柳は銀座の柳のようにさらっとしたものではなくでれっとしていつも湿っぽかった。

柳の緑を映してやや蒼白な顔色ではあるが喜喜とした表情で雄介はすしの折と今川焼の包みを胸に抱えるようにして持っている。

「あらおにいさん今日はすしと今川焼」

なんて昼間の長閑かな色街の女が声をかけてくれる。

豊かに厚みをもって横にも広い尻で浴衣をぱんぱんにはちきれそうにつっぱらせて溝河の横の道に持ち出した盥の前にしゃがんで洗濯に励んでいる玉ノ井の女もいた。

洋一は尻の割れ目までも浴衣を透しても見えているようでぞくっとした。

洋一はビールを二本持っていた。

洋一が四月からW大へ行くようになってから一月遅れて雄介がM製菓に就職が決まり上京してきたのだ。

まず二人とも子供だったから、ビールとすしと今川焼のとりあわせに何のおかしさも感じなかった。まだ飢えにたいする恐れから完全に脱出できていなかったからとりあえず腹がふくれるものを確保さえすればリッチな気分になれた。

二人とも非常にリッチな状態で洋一の下宿へと歩を運んでいた。

ときおり燕が白い腹を溝河にするようにして勢いよく二人のすぐ近くを飛びぬけていった。

まだ昼だから玉ノ井の女郎屋の二階の手摺には蒲団が干してあった。

「あれがここの名物だよ」

と洋一は——通りぬけられます——という看板を指さして雄介に説明したりした。

「馬鹿に乙女、乙女と何にでも乙女がついてるな。乙女橋か」

溝河にかかっている木橋が朱塗で黒い字でそう書いてある。

洋一は受験の時一月ほど本所のお寺で過したのだが、ここでは下宿料を受取って貰えず、ただというのは嬉しいものだが一方でやはり気詰りな感じもはたらき、W大に入学してからはお寺に出入りしていた人の紹介で墨田区隅田町に下宿をすることにした。

ところが墨田区隅田町というのが玉ノ井のど真ん中であった。

はじめの頃は大学からの帰り道でいつも色街の女のタックルをうけた。

玉ノ井の女たちは勇猛果敢であった。後に知るようになったかの新宿二丁目の街の女たちとくらべてもその比ではなかった。

洋一の手を浴衣の胸から乳房へ乳頭へ導入しようとしたり、固くしっかり抱きついて離れようとしなかったり。

「とにかく上れない」

とか

「金を持ってないのだから」

と言うと。

「あなたから金を貰おうなんておもってはいないのよ」

となかなか離してはくれなかったが、一週間経ち二週間経ってくると、街の女たちも流石に事情が分ってきたのか、声だけをかけてくれるようになった。

「お帰りなさい」

「あら、今夜のおかずはコロッケ、美味しそうなにおいがするわ」

「毎日勉強大変でしょう」

といった調子で、答えようがない場合が多かったが、気のよい女の子が沢山いた。

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	4	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	7.38
❷	—	バンク・パニック（セガ社） Bank Panic (Sega)	7.33
3	3	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	7.00
❸	—	エクイテス（アルファ電子／セガ社） Equites (Alpha/Sega)	7.00
❺	7	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	6.29
❻	—	対戦空手道（データイースト） VS. Karate Champ (Data East)	6.00
7	2	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basket Ball (Konami)	5.94
8	6	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	5.79
❾	—	ブルファイター（アルファ電子／セガ社） Bull Fighter (Alpha/Sega)	5.75
10	10	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	5.45
⓫	16	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	5.44
⓬	17	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	5.42
⓭	19	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	5.22
14	14	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	5.14
15	9	空手道（データイースト） Karate Champ (Data East)	5.00
16	11	グレート・ソードマン（タイトー） Great Swordman (Taito)	5.00
⓱	18	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.94
⓲	24	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	4.93
19	1	チャイニーズヒーロー（タイトー） Chinese Heroe (Taito)	4.90
20	13	ピンボ（ジャレコ） Pinbo (Jaleco)	4.86
㉑	23	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	4.85
22	8	ハイパーオリンピック'84（コナミ） Hyper Sports (Konami)	4.83
㉓	30	ピンボール（任天堂） Pinball (Nintendo)	4.67
㉔	31	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.65
㉕	26	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	4.58

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.67
2	2	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	7.33
❸	5	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	6.67
4	4	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	6.00
5	3	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	5.81
6	6	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.63
7	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.67
❽	17	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	4.50
❾	16	頭の体操（ユニエンター） Atama No Taisou (Unienter)	4.33
❿	14	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.25
10	8	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.25
12	11	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	4.08
13	10	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	3.82
14	12	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	3.57
15	13	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.25

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	7.25
❷	3	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	5.33
3	2	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	4.83
4	4	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50
❺	8	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.33

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； J&B（東京・神田）、UFO（東京・渋谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ピーターキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティピーターキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャピオート； ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 上造ゲームセンター（大阪・上造）＝峯興業㈲。

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」③

承認事項と届出事項

設備構造などの変更で生じる義務

問　風俗営業の許可に際して公安委員会から、許可といっしょに「許可の条件」が与えられる、という仕組みについてはわかりましたが、その内容が具体的にどういうものになるのか、わかりにくいのですが、新法ではこの点をどう規定しているのでしょうか。

答　新法第三条第二項に「公安委員会は、善良の風俗もしくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があると認めるときは、その必要の限度において、前項の許可に条件を付し、及びこれを変更できる。」とあり、具体的に許可条件の内容を示していません。だからわからないのは当然です。これはどういう場合が「必要があると認めるとき」なのか、を含めてわかりにくい点です。でも、新法第四十八条で「この法律の実施のための手続その他この法律の施行に関し必要な事項」が国家公安委員会規則に委任されていますので、これで処理するのかも知れませんね。

問　現行法では第三条で、条例に「善良の風俗を害する行為を防止するために必要な制限を定めることができる」と委任しているわけでしょう。現行法下の条例ではどうなっているのですか。

答　都道府県の施行条例のモデルとされている「風俗営業等取締法施行条例基準」（昭三九・警察庁保安局防犯少年課）があります。それによると「許可条件」は次のように規定されています。

第十七条　公安委員会は、許可をする場合において、善良の風俗を害する行為を防止するため特に必要があると認めるときは、営業を営む者の行為、営業所の構造設備等について、条件を付することができる。

実際の施行条例は、この条例基準にならって、別に「営業の基準」「営業行為の基準」「構造設備の基準」などを定めており、結局これらが「許可条件」に連なっていくことになりますね。前回掲げた事項がそれに当たるわけです（なお前回示した〃遵守事項〃〃特別遵守事項〃という言葉は正確な表現でないので削除させて下さい）。

問　なるほど、現行法では条例と組み合わされているため、わかりにくいわけですね。では一応「許可条件」が営業時間、許可証の掲示、許可証と従業員名簿の用意、禁止事項、承認事項、届出事項、その他風俗営業の種類により守らねばならない事項など、であるとしてこのうち「承認事項」「届出事項」とは何でしょうか。

答　「承認事項」は先の施行条例基準第十条で規定されており、風俗営業者が営業所の構造設備または改築その他公安委員会指定事項について変更しようとする場合、また営業者たる法人の役員や管理人について変更しようとする場合は、あらかじめ公安委員会に承認申請し、承認を受けた後でなければ変更できないとするもので、これに違反すると罰則が適用されます。東京都の施行条例では「遊技場にあっては遊技機の入れ替えを含む」となっています。

新法では第九条で「構造及び設備の変更等」として、構造設備の変更は〃軽微な変更を除いて〃承認事項とし、風俗営業者の相続（第七条）についても承認事項としました。なお、管理者については選任を義務づけるにとどめていますが、届出事項へ移されています。

「届出事項」は先の施行条例基準第十一条に規定されており、①営業者もしくは管理者の本籍、住所もしくは氏名（法人の場合は名称、所在地、代表者もしくは業務を行なう役員の本籍、住所もしくは氏名または名称または定款）または営業所の名称の変更、②遊技の方法または賞品の金額、品目もしくはその提供方法の変更など、四項目あります。

新法でこれに相当するのは第九条第三項で、要するに風俗営業者の①氏名または名称および住所（法人の場合は代表者の氏名）、②営業所の名称および所在地、③管理者の氏名および住所、④法人の場合はその役員の氏名および住所、そして⑤承認事項に当たらない構造設備の変更となり、かなり整備されたと言えます。なお、承認事項と同様、これらの変更を届けなければ罰則が適用されることになります。

問　かなり複雑になってきた感じがするのですが、今言われたうち「軽微な変更」というのが気になりますね。

答　そうですね。でもこれは法案作成者にしてみれば、ずいぶん工夫した箇所だということになるでしょう。「軽微な変更」は、衆参両院に警察庁が提出した「下位法令の規定見込み事項」では「構造設備の増築、改築に至らない程度の部分的な腐朽、破損箇所の修理などを予定している」となっています。

問　八号営業の場合、遊技機の入れ替えなどは承認事項なのか届出事項なのか、という問題が出てきますね。

答　これは国会での警察庁答弁に触れざるをえなくなる部分ですが、それによると「遊技設備の変更は、通常の場合、届出で足りる」とし、レイアウトに係るような変更は承認事項、単なる入れ替えは届出事項などとの考えが披露されています。結局は総理府令の内容によるわけです。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

"Operation Of Unauthorized Video Game Copies Should Be Illigal"

Audiovisual Copyright Of Videos Is Established

On September 28, the Tokyo District Court delivered a judgement that damages be paid to Namco, owner of copyright, on the ground that video game "Pac-Man" be recognized as "audiovisual works such as motion pictures" as stipulated in the Copyright Law, and the operator who operated its unauthorized copies "violated the right of cinematographic representation" of the owner. This was Japan's first judgement that not merely recognized video games as audiovisual works, but also recognized the illegality of operation of unauthorized copies, giving a powerful impetus to the unauthorized copies elimination campaign.

Namco's "Puck-Man" table type and its display image. (Namco's "Puck-Man" was renamed to "Pac-Man" for overseas market and from 2nd version)

Concerning legal protection of video games against unauthorized copies, a judgement based on the Unfair Competition Prevention Lawswas passed in September 1982 by the Tokyo District Court, followed by a similar judgement passed in March 1983 by the Osaka District Court. Additionally, in December 1982, a judgement was passed by the Tokyo District Court based on the Copyright Law, followed by a similar judgement in March 1983 by the Yokohama District Court, and that in January 1984 by the Osaka District Court. In all cases, the original video game manufacturers won the suit. In the cases based on the Copyright Law, computer programs in video games have been recognized as "works" as "works to be protected under the Copyright Law". These judgements caused calling to criminal responsibilities those who manufacture unauthorized copies by putting the same computer program into ROM, or sell such copies. (Against those concerned with Falcon and Dream who were arrested in January and February, 1983, a case was brought and has been on tiral since May, 1983).

However, the conventional judgements have remained indefinite concerning manufacturing of unauthorized copies of virtually same video games by incorporating different programs, and operation of unauthorized copies to earn a profit. The current judgement offers definite answers to those questions. That is, if the audiovisual effect as a video game is the same, such game is recognized as a copy product, and operation of an unauthorized copy video game violates the right of cinematographic presentation of the copyright's owner. Thus, the current judgement recognized these deeds to be illegal.

On July 21, 1981, on the ground of operation of unauthorized copies of Namco's video game "Pac-Man," Namco Ltd. of Tokyo brought a case before the Tokyo District Court, against Suishin Group which is operating the coffee shop "Miami" chain, demanding payment of damages. Namco alleged that the video game "Pac-Man" is "audiovisual works" and the defendant Suishin Group violated the "right of cinematographic presentation" owned by the plaintiff Namco by operating the unauthorized copy product.

In the Japanese Copyright Law, "movies" are listed as literary works, and "literary works of movies" are mentioned expressly in the text. Additionally, there are the following descriptions. "Works of movies as referred to in this law shall include works which are expressed in such a manner that visual or audiovisual effects similar to those produced by movies are produced, and which are fixed on a thing". The law recognizes the special "right of cinematographic representation" and the right of distribution" for movies alone. The right of cinematographic representation is the right to publicly represent the works of movie cinematographically, and according to the descriptions, cinematographic representation is to project them on the screen, video display unit, etc. Namco asserted that, as mentioned expressly in the law, its video game "Pac-Man" is expressed in such a manner as to produce audiovisual effects similar to those produced by movies, and its contents are fixed on ROM. The defendant, on the other hand, refuted downright that video games are not works of movies. Thus, the case has been fought at the Tokyo District Court for more than 3 years.

On September 28, the judge Toshiaki Makino, Tokyo District Court, delivered a judgement totally employing Namco's assertion. The reasons of the judgement exactly followed Namco's assertion. In content, the judgement was similar to "Midway Mfg. Co. v. Drikschneider" and "Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp." in the U.S. Following the U.S., the copyrights of audiovisual works for video games were established in Japan. This judgement will obviously give an impetus to the driving away of unauthorized copies of video games. From now on, civil prosecution of manufacturers, distributors and operators of unauthorized copies will be sped up, as well as criminal prosecution.

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Konami's Stocks Are Listed On Osaka Securities Exchange

On October 1, Konami Industry Co., Ltd. of Osaka offered its stocks on Osaka Securities Exchange, being transacted at the highest public subscription price in Japan's securities trade history.

Founded in 1968 and incorporated in 1973, Konami is a video game developing/manufacturing company. In June this year, Konami filed an application for listing of its stocks with the Osaka Securities Exchange, and the securities exchange, in turn, asked the Ministry of Finance for acceptance, leading to the current listing of stocks. On October 1, Konami's newly listed stock (50 yen/stock) was transacted in the beginning at 5,280 yen of public subscription price, an all-time high in Japan's history of securities exchange, with the closing price at 8,300 yen.

Commenting on the record-breaking high stock price, Konami's president Kagemasa Kozuki stated that "Though we feel very honored, we also feel very responsible, and feel a pressure for such a high rating".

In Japan, the only game manufacturer whose stocks are listed, is Nintendo Co., Ltd. of Kyoto. Thus, Konami was the second to list its stocks. Additionally, Namco Ltd. is preparing for listing its stocks, while Sega Enterprises Ltd. is rumored to be preparing for it, too.

Sigma Moved Its Head Office

On October 6, Sigma Enterprises Inc. of Tokyo moved its head office tothe following new address: Mitake-Nomura Bldg., 17-1, Shibuya 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 144, phone (03) 486-2891, 2841.

SNK Corporation Moved Offices

Shin Nihon Kikaku Inc. and SNK Corp. of Osaka moved their head offices in the beginning of October. Their new address is as follows: Shin Nihon Kikaku, Esaka-Banno Bldg., 13-32, Toyotsucho, Suita, Osaka 564 phone (06) 338-7007; SNK Corp. Ishida-Daini Bldg., 11-13, Toyotsucho, Suita, Osaka 564 phone (06) 338-8188

namco

不思議なことが当り前

パックランド

迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるため、パックマンは冒険旅行に出かけます。街を出て、森を抜け、山を越えて…どんな不思議が起きるのでしょう？ゲームになった「パックマン」の冒険アニメ。たっぷりとお楽しみ下さい。

さあ、ゲームの始まり始まり！

遊び方　コントロールを覚えましょう。

＊今度のパックマンはレバーいらず。押しボタン3つでコントロールできます。

ボタン① 続けてたたけばパックマンが右へビューンと加速！押したままだとその速度が保たれます。

ボタン② 左へ走るボタンです。操作は①と同じです。

ボタン③ ジャンプボタンです。①をたたきながら③を押せば右へ高く遠くへジャンプします。

仕　様

- 使用電源：AC100V（±10V）（50／60Hz）
- 消費電力：91W
- 寸　法：横幅／864mm 奥行／768mm 高さ／600mm（～710mm）
- 重　量：61kg
- ブラウン管：18インチカラーモニター
- 〒95-2508

帽子の中に妖精を入れたパックマンがお家を出発します。

モンスターに追いかけられてさあ大へん！

でも大丈夫。パックランドにはパワーエサがあります。

パワーエサを食べたらパックしてモンスターをやっつけよう。

フェアリーの国の入口です。おみやげをもらって帰りましょう。

③のボタンを続けてたたけば帰り道はス～イスイ！